

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO PAULO  
ESCOLA DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS**

**AMANDA RIBEIRO MARQUES**

**O PROCESSO INFERENCIAL NOS QUADRINHOS:  
UM ESTUDO DOS DIFERENTES TIPOS DE HIATO EM NARRATIVAS GRÁFICAS**

Guarulhos, 2020

**AMANDA RIBEIRO MARQUES**

**O PROCESSO INFERENCIAL NOS QUADRINHOS:  
UM ESTUDO DOS DIFERENTES TIPOS DE HIATO EM NARRATIVAS GRÁFICAS**

Dissertação apresentada no Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de São Paulo como requisito para a obtenção do título de Mestre em Letras. Área de concentração: Estudos Linguísticos. Linha de pesquisa: Linguagem em Novos Contextos

Orientador: Prof. Dr. Paulo Ramos

Guarulhos, 2020

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Marques, Amanda.

O processo inferencial nos quadrinhos: um estudo dos diferentes tipos de hiato em narrativas gráficas. – Guarulhos, 2020. 142 f.

Dissertação de mestrado (pós-graduação em Letras) – Universidade Federal de São Paulo, Escola de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, 2020.

Orientador: Paulo Eduardo Ramos.

The inferential process in comics: a study of the different types of hiatus in graphic narratives

1. Hiato 2. Inferência 3. Quadrinhos I. Ramos, Paulo. II O processo inferencial nos quadrinhos.

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente, ao Prof. Dr. Paulo Ramos, pelas leituras atentas, a biblioteca vasta, a paciência e a orientação atenciosa que me fez redefinir o conceito do que é ser um bom professor.

À Prof. Vanda Elias, pelos comentários cirúrgicos, a delicadeza nas palavras e as seguidas contribuições que fez ao trabalho nas quatro vezes em que me assistiu apresentá-lo durante a pós-graduação.

Ao Prof. Nobu Chinen, pela boa disposição e pelos questionamentos bem colocados que me levaram a repensar e reforçar a base teórica da pesquisa.

Aos meus pais, pelo apoio incondicional de sempre, que me permitiu, mais do que qualquer outra coisa, chegar aonde cheguei, como profissional e como ser humano.

Ao meu avô, que não pôde me acompanhar ao longo do mestrado, mas que com certeza ficaria muito feliz se estivesse aqui.

Aos meus amigos de sempre, Janssen, Paula e Natália, por me ajudarem, mesmo à distância, a manter o foco quando tudo o que queria era desistir do trabalho para focar na dissertação ou desistir da dissertação para focar no trabalho. Também à Ana, que, apesar de ser uma amiga recente, já entrou há muito tempo na categoria dos amigos de sempre.

Aos meus novos amigos, presentes do mestrado, Klaus e Flávio. A biblioteca de vocês abasteceu metade desta dissertação; as sessões de RPG em casa me ajudaram a continuar firme e forte durante esses dois anos (apesar de a gente só ter conseguido marcar a primeira há seis meses).

Ao meu namorado e colega de mestrado, Luiz Fernando, pelas madrugadas acordado me esperando voltar do trabalho, por ler milhares de vezes a pesquisa e ser o melhor companheiro de todos os tempos.

Por fim, aos meus (filhos) gatos, Pepper, Shoyu e Nutella, por serem absolutamente perfeitos.



## RESUMO

Lacuna que separa os quadros de uma história em quadrinhos (HQ), o hiato — segundo a terminologia adotada por Eco (2015 [1964]), Fresnault-Deruelle (1972) e Ramos (2016) — é um importante elemento estrutural dessa forma de linguagem. Mais do que um espaço vazio para onde correm os olhos do leitor, o recurso é considerado por Tornes (2013) como uma plataforma de transporte, ponte que conecta os momentos de uma narrativa aparentemente congelada. Esse processo de junção dos fragmentos de uma história, realizado na mente do leitor, é chamado por autores como Ramos (2016) de inferência. O conceito, vindo da Linguística Textual, é definido por Marcuschi (2011) como as hipóteses coesivas usadas para processar o texto, as regras e as estratégias embutidas no processo de compreensão. Partindo das teorizações sobre o assunto conduzidas por autores como Dell’Isola (2001), Marcuschi (2008; 2011) e Koch (2015), e relacionando-as aos estudos de pesquisadores dos quadrinhos como Eco (2015 [1964]), McCloud (2005), Tornes (2013), Groensteen (2015) e Ramos (2016), esta pesquisa tem como objetivo demonstrar como se dá o processo inferencial nos hiatos dos quadrinhos e propor uma sistematização — baseada nos eixos tempo e espaço — que englobe alguns dos principais tipos de inferências possíveis nos hiatos das HQs. Apesar de essas lacunas já terem tido seu funcionamento explorado e descrito por uma série de estudiosos da área, entendemos que as abordagens atuais sobre o tema não esgotam o assunto, já que se limitam a observar que as transições nos hiatos preveem mudanças espaciais, temporais e espaço-temporais. Como nossa intenção é abarcar a maior quantidade de categorias possível, este estudo não tem um corpus fechado: ao invés de analisarmos uma única obra, utilizamos exemplos de histórias em quadrinhos diversas, tanto nacionais quanto estrangeiras. A partir da análise dos exemplos escolhidos, podemos observar a existência de nove diferentes categorias de hiatos, divididas em dois subgrupos: os hiatos essenciais, necessários para a progressão narrativa, e os acessórios, que agregam informações adicionais. Além de comprovar nossa hipótese de que é possível uma sistematização, pode-se constatar e observar a diversidade de possibilidades narrativas possíveis entre os quadros das histórias em quadrinhos.

Palavras-chave: hiato; inferência; quadrinhos.

## ABSTRACT

Gap that separates the frames of a comic book story, the hiatus — according to the terminology adopted by Eco (2015 [1964]), Fresnault-Deruelle (1972) and Ramos (2016) — is an important structural element. More than a blank space to where the readers' eyes run, however, the feature is considered by Tornes (2013) as a transport platform, a bridge that creates relations between the moments of a seemingly frozen narrative. This process of uniting the fragments of a story, carried out in the reader's mind, is called by authors like Ramos (2016) inference. The concept, coming from Textual Linguistics, is defined by Marcuschi (2011) as the cohesive hypotheses used to process a text, that is, the rules and strategies embedded in the comprehension process. Starting from theorizations on the subject conducted by names such as Dell'Isola (2001), Marcuschi (2008; 2011) and Koch (2015), and relating them to the studies of comic book researchers such as Eco (2015 [1964]), McCloud (2005), Tornes (2013), Groensteen (2015) and Ramos (2016), this research aims to demonstrate how the inferential process in comics' gaps occurs and propose a systematization — based in the axes of time and space — that encompasses some of the main types of possible inferences in comic books' hiatus. Although these gaps have already been explored and described by a number of scholars in the field, we understand that current approaches on the subject do not exhaust it, since they merely observe that transitions in comics predict spatial, temporal and space-temporal changes. As our intention is to cover as many categories as possible, this study does not have a closed *corpus*: instead of analyzing a single work, we will use examples of diverse comics, both national and foreign. From the analysis of the chosen examples, we can observe the existence of nine different categories of gaps, divided into two subgroups: the essential gaps — needed in order to achieve narrative progression — and the accessories, that bring additional information. In addition to proving our hypothesis that a systematization is possible, we can note the diversity of narrative possibilities in the gaps between the frames of comic book stories.

Keywords: hiatus; inference; comics.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: trecho de <i>Crônicas de Jerusalém</i> , de Guy Delisle .....	10
Figura 2: cena de <i>Angola Janga</i> , de Marcelo D'Saete .....	17
Figura 3: tira da <i>Turma da Mônica</i> , de Mauricio de Sousa .....	20
Figura 4: tira da <i>Turma da Mônica</i> , de Mauricio de Sousa .....	20
Figura 5: trecho de <i>Desvendando os quadrinhos</i> , de Scott McCloud .....	22
Figura 6: trecho de <i>Desvendando os quadrinhos</i> , de Scott McCloud .....	22
Figura 7: cena de <i>Batman Arkham Knight</i> , de Peter J. Tomasi e Ig Guara .....	24
Figura 8: trecho de <i>Desvendando os quadrinhos</i> , de Scott McCloud .....	27
Figura 9: trecho de <i>Desvendando os quadrinhos</i> , de Scott McCloud .....	31
Figura 10: cena de <i>This one summer</i> , de Mariko e Jillian Tamaki .....	33
Figura 11: nº 37 de <i>Super-Homem</i> , de Peter Tomasi, Patrick Gleason e Jorge Jimenez .....	34
Figura 12: cena de <i>Boxe</i> , de Alexandre Lourenço .....	35
Figura 13: tira de <i>Mutts</i> , de Patrick McDonnell .....	40
Figura 14: tira da <i>Turma da Mônica</i> , de Mauricio de Sousa .....	40
Figura 15: Tira de <i>Garfield</i> , de Jim Davis .....	42
Figura 16: cena de <i>Blue</i> , de Pat Grant .....	45
Figura 17: à esquerda, página do quadrinho <i>A vida de Jonas</i> , de Magno Costa; ao centro, diagrama com ordem de leitura dos balões da página; à direita, diagrama com ordem de leitura dos quadros .....	46
Figura 18: tira de <i>Garfield</i> , de Jim Davis .....	51
Figura 19: trecho de <i>Mulher-Hulk</i> , de John Byrne .....	52
Figura 20: cena de <i>Mulher-Hulk</i> , de John Byrne .....	53
Figura 21: exemplo de transição momento-a-momento .....	58
Figura 22: exemplo de transição momento-a-momento .....	58
Figura 23: exemplo de transição ação-pra-ação .....	59
Figura 24: exemplo de transição ação-pra-ação .....	59
Figura 25: exemplo de transição tema-pra-tema .....	60
Figura 26: exemplo de transição tema-pra-tema .....	61
Figura 27: exemplo de transição cena-a-cena .....	61
Figura 28: exemplo de transição cena-a-cena .....	62
Figura 29: exemplo de transição aspecto-pra-aspecto .....	62
Figura 30: exemplo de transição <i>non-sequitur</i> .....	63
Figura 31: detalhe de <i>Fugir - Relato de um refém</i> , de Guy Delisle .....	64
Figura 32: trecho de <i>Demolidor</i> nº 181, de Frank Miller .....	66
Figura 33: tira de Liniers .....	67
Figura 34: trecho de <i>Aqui</i> , de Richard McGuire .....	68
Figura 35: Página inicial de <i>Duas Vidas</i> , de Will Eisner .....	70
Figura 36: expressão “meanwhile” (enquanto isso) nos quadrinhos .....	72
Figura 37: página dupla de <i>O outro lado do espelho</i> , história do nº 3 de <i>Superamigos</i> .....	73
Figura 38: cena de <i>L'espace d'un soir</i> , de Colonel Moutarde e Brigitte Luciani .....	75
Figura 39: trecho de <i>Phoenix Vol. 3: Yamato/Space</i> , de Osamu Tezuka .....	77
Figura 40: tira de <i>Mutts</i> , de Patrick McDonnell .....	79
Figura 41: trecho a ser analisado de <i>Birchfield Close</i> , de Jon McNaught .....	79
Figura 42: cena de <i>Asterios Polyp</i> , de David Mazzucchelli .....	81
Figura 43: primeiro trecho a ser analisado de <i>Asterios Polyp</i> , de David Mazzucchelli .....	82
Figura 44: segundo trecho a ser analisado de <i>Asterios Polyp</i> , de David Mazzucchelli .....	83
Figura 45: trecho a ser analisado de <i>A vida de Jonas</i> , de Magno Costa .....	84
Figura 46: trecho de história de <i>Little Nemo in Slumberland</i> .....	85

Figura 47: página de <i>Promethea</i> , de Alan Moore e J.H. Williams.....	87
Figura 48: cena de <i>Blue</i> , de Pat Grant .....	90
Figura 49: Transição aspecto para aspecto .....	91
Figura 50: transição aspecto para aspecto .....	92
Figura 51: trecho a ser analisado de <i>Daytripper</i> , de Fábio Moon e Gabriel Bá.....	93
Figura 52: trecho a ser analisado de <i>Building Stories</i> , de Chris Ware .....	93
Figura 53: cena de <i>Rabbit Head</i> , de Rebecca Dart.....	95
Figura 54: Trecho de <i>Fun Home</i> , de Alison Bechdel.....	97
Figura 55: neutralização do hiato-zero .....	98
Figura 56: trecho a ser analisado de <i>A Marcha</i> , de Andrew Aydin e John Lewis .....	99
Figura 57: trecho a ser analisado do nº 191 de <i>Demolidor</i> , de Frank Miller.....	100
Figura 58: trecho de <i>O Sinal</i> , de Orlandeli.....	101
Figura 59: detalhe da tira <i>Imbattable</i> , de Pascal Jousselin .....	104
Figura 60: cena de <i>Gwenpool</i> , de Christopher Hastings e Chris Bachalo.....	106
Figura 61: tira <i>Nancy</i> , de Olivia Jaimes .....	107
Figura 62: cena de <i>Mulher-Hulk</i> , de John Byrne .....	109
Figura 63: trecho a ser analisado do <i>Almanaque do Chico Bento</i> , de Mauricio de Sousa .....	112
Figura 64: Trecho a ser analisado de <i>Venom: Rex</i> , de Donny Cate.....	113
Figura 65: cena de <i>Homem-Aranha - Miles Morales</i> nº 1, de Brian Michael Bendis .....	115
Figura 66: tira da cartunista Laerte.....	116
Figura 67: cena de <i>Lanterna Verde / Arqueiro Verde</i> , de Denis O’Neil e Neal Adams .....	118
Figura 68: página do nº 16 de <i>Homem-Aranha</i> , de Todd McFarlane.....	120
Figura 69: cena de <i>Promethea</i> , de Alan Moore e J.H. Williams.....	122
Figura 70: Cena de <i>Labirinto</i> , de Thiago Souto .....	123

## **LISTA DE TABELAS**

Tabela 1: obras usadas como exemplos na dissertação .....	14
Tabela 2: terminologias para o hiatos .....	27

# SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
<b>CAPÍTULO 1: OS HIATOS NOS QUADRINHOS .....</b>	<b>16</b>
1.1 Histórico e terminologias .....	18
1.2 Hiato e sequencialidade .....	25
1.3 Forma e estética do hiato .....	32
<b>CAPÍTULO 2: O HIATO E A INFERENCIAÇÃO.....</b>	<b>38</b>
2.1 O processo inferencial .....	38
2.2 A inferenciação nos quadrinhos .....	41
2.3 Os tipos de conhecimento .....	44
<b>CAPÍTULO 3: OS HIATOS JÁ DESCRITOS.....</b>	<b>55</b>
3.1 A sistematização de Scott McCloud .....	57
3.2 Hiato temporal .....	63
3.2 Hiato espacial .....	70
3.3 Hiato espaço-temporal .....	78
<b>CAPÍTULO 4: OS OUTROS HIATOS POSSÍVEIS .....</b>	<b>89</b>
4.1 Hiatos essenciais .....	89
4.1.1 Hiato de perspectiva .....	89
4.1.2 Hiato-zero .....	96
4.1.3 Meta-hiato .....	102
4.2 Hiatos acessórios .....	110
4.2.1 Hiato verbal .....	110
4.2.2 Hiato icônico .....	116
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>125</b>
<b>HISTÓRIAS EM QUADRINHOS CITADAS .....</b>	<b>127</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>129</b>

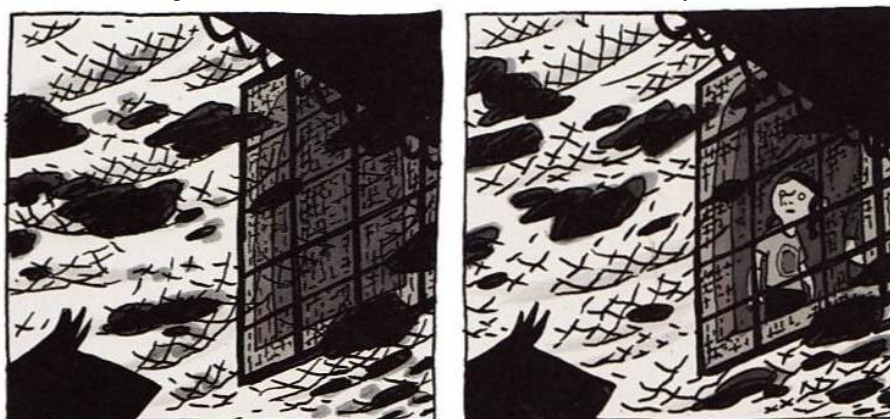
## INTRODUÇÃO

A narrativa das histórias em quadrinhos (doravante HQs, forma sinônima que será usada nesta pesquisa) se baseia na incompletude. Ao contrário do cinema, em que os personagens se movimentam livremente pela tela, interrompidos por um ou outro corte, ou na literatura, em que a ação é entrecortada pelo correr dos capítulos, os quadrinhos são, à primeira vista, um aglomerado de cenas isoladas, com personagens que atuam em quadros desconectados. Nessa história repleta de lacunas, cabe ao autor e ao leitor a construção de uma narrativa unificada, que preencha os vazios causados pelo que não foi contado — ou desenhado — por meio de suposições, hipóteses e deduções lógicas. O ato de depreender o que não foi dito é chamado, na Linguística Textual, de inferência. Esse conceito será um dos que guiarão esta dissertação.

Por meio de processos inferenciais diversos, o leitor desvenda o que o autor optou por não mostrar. Pelo que é dito em um balão — conceito que, como outros próprios da linguagem dos quadrinhos, será explicitado adiante —, pode-se entender o que não foi dito; pelo enquadramento de uma cena, pode-se inferir o que não foi mostrado; e, entre dois momentos desenhados em dois quadros, pode-se supor o que ocorreu. Esse espaço existente entre os quadros, que chamamos de hiato, será o outro conceito essencial para a condução do estudo.

Para que possamos visualizar com mais clareza, observemos o exemplo a seguir:

Figura 1: trecho de *Crônicas de Jerusalém*, de Guy Delisle



Fonte: DELISLE, 2012, d.n.p.

A Figura 1 apresenta um trecho da obra *Crônicas de Jerusalém*, do canadense Guy Delisle, que narra as experiências do autor ao longo dos meses que passou morando em Jerusalém com a mulher, voluntária da ONG Médicos sem Fronteiras. O espaço existente entre os dois quadros da sequência é o que chamamos de hiato. Ele é responsável por “ocultar” elementos narrativos, que devem ser inferidos pelo leitor. No caso da Figura 1, o que se pode inferir entre o primeiro e o segundo quadros é que a criança caminhou na direção da janela, de onde fita Delisle.

Apresentados os dois conceitos que guiarão a pesquisa — hiato e inferência — podemos explicitar melhor a hipótese sobre a qual se debruça este estudo: a de que as inferências que ocorrem nos hiatos dos quadrinhos podem se dar de diferentes maneiras e em diferentes graus. O objetivo da pesquisa é, portanto, estabelecer uma sistematização de quais são alguns dos tipos possíveis de relações inferenciais existentes nos hiatos das HQs. Dentro dessa conjectura, vale ressaltar que nos interessam, em especial, quadrinhos que abarcam uma sequência de antes e depois, estabelecida por dois ou mais quadros separados por um ou mais hiatos.

Trabalharemos nossa hipótese e objetivo nos baseando principalmente nos conceitos de hiato apresentados por Eco (2015 [1964]), Cirne (1972; 1975), McCloud (2005), Groensteen (2015) e Ramos (2016). É importante ressaltar, nesse caso, que, apesar de discutirem o mesmo assunto, os autores apresentam terminologias diversas para o recurso: enquanto Eco (2015 [1964]) e Ramos (2016), por exemplo, adotam o nome hiato, McCloud (2005) utiliza a denominação sarjeta. As terminologias serão explicadas adiante, assim como nossos argumentos para a utilização de hiato em detrimento de outros termos. Aliaremos aos conceitos dos estudos sobre quadrinhos as definições de inferência trabalhadas por nomes como Dell’Isola (2001), Marcuschi (2007; 2008; 2011) e Koch (2015), dentro do escopo teórico da Linguística Textual.

Pretendemos, além de provar a hipótese já apresentada, verificar a existência de diferentes tipos de relações inferenciais nos hiatos dos quadrinhos e sistematizá-las a partir dos eixos tempo e espaço. Faremos isso a partir da análise de vários quadrinhos, tanto nacionais quanto estrangeiros, de diversos gêneros. A proposta de não apresentar um *corpus* fechado e centrado em uma só obra é garantir a variedade e a possibilidade de apresentação da maior quantidade de categorias possíveis.

Em meio a isso, temos três objetivos específicos:

- 1) verificar a existência de inferências nos hiatos dos quadrinhos;
- 2) descrever os tipos de inferências encontrados nos hiatos das HQs;



### 3) Sistematizar categorias de hiatos.

Antes de mais nada, é preciso atestar a importância do hiato como um elemento estrutural e narrativo das HQs. Espaço vazio entre os quadros, ele pode ser, em um primeiro momento, visto como um lugar de pausa e exceção, para onde os olhos do leitor correm repetidamente ao longo do processo de leitura. Segundo McCloud (2005), no entanto, a sua função é muito maior do que essa. É ali que a narrativa congelada em cenas aparentemente dissociadas encontra unidade e se transforma em uma história unificada. Esse processo, conhecido pelo autor como conclusão, mas que denominaremos inferência — com base nos autores da Linguística Textual explicitados anteriormente —, é o grande condutor da narrativa quadrinística.

Mas qual a importância de definir e compartimentalizar as possibilidades narrativas dos hiatos? Além de a sistematização se mostrar um instrumento eficaz para uma compreensão mais profunda do elemento, faz-se necessário observar que as pesquisas que se debruçam sobre o tema — como as conduzidas por McCloud (2005), Tornes (2013) e Postema (2018) — tendem a focar o processo inferencial apenas sob as perspectivas do tempo e do espaço, sem expandir o olhar para outras possibilidades narrativas dessas lacunas entre os quadros. Entendemos que essas outras possíveis categorias também devam ser exploradas e, na medida do possível, integradas a uma sistematização que abarque os tipos de hiatos já conhecidos.

A pesquisa foi dividida em quatro capítulos:

- 1) o primeiro traz as definições de hiato e a discussão sobre a terminologia adotada por diversos autores;
- 2) o segundo apresenta o conceito de inferenciação pelo olhar teórico da Linguística Textual;
- 3) o terceiro expõe as categorias mais comuns de hiatos já trabalhadas na literatura teórica sobre o tema;
- 4) e, por fim, o quarto traz as categorias identificadas pela pesquisa.

No primeiro capítulo, apresentaremos o hiato como elemento estrutural dos quadrinhos e explicaremos suas principais funcionalidades e as denominações dadas por diversos teóricos: hiato, por Eco (2015 [1964]), Fresnault-Deruelle (1972) e Ramos (2016); sarjeta ou calha (no original, *gutter*), por McCloud (2005), Eisner (2010), Tornes (2013) e Postema (2018); eclipse por Cirne (1972; 1975) e Cagnin (1975); e, por fim, vazio intericônico, por Groensteen (2015). Explicadas as terminologias e explicitados os motivos

para adotar a denominação hiato, discutiremos a relação entre o elemento e a sequencialidade nas histórias em quadrinhos.

No segundo capítulo, abordaremos o conceito de inferenciação a partir das definições de Dell’Isola (2001), Marcuschi (2008; 2011) e Koch (2015), principalmente. Também ali, conciliaremos conceitos teóricos da Linguística Textual com os estudos sobre quadrinhos, de maneira a utilizar o processo inferencial para tentar compreender um pouco melhor como se dá a construção de sentido nos hiatos das HQs.

No terceiro capítulo, apresentaremos os fundamentos de nossa categorização, ancorada nos eixos tempo e espaço. Em seguida, discutiremos as categorias propostas por McCloud (2005), explicitando as diferenças entre os dois modelos. Em um terceiro e último momento, apresentaremos as categorias de hiatos já trabalhadas por autores da literatura sobre histórias em quadrinhos: as transições espaciais, temporais e espaço-temporais. Para tal, serão acionados Fresnault-Deruele (1972), Cirne (1975), McCloud (2005) e Ramos (2016), principalmente. Essas categorias serão analisadas por meio de exemplos vindos de quadrinhos diversos.

O quarto e último capítulo será dedicado às novas categorias de hiato propostas por esta dissertação e que atenderam à hipótese com a qual trabalhamos. Elas estão divididas em dois grupos: os hiatos essenciais, necessários para estabelecer transições de tempo, espaço e perspectiva que garantam a progressão da narrativa; e os acessórios, que, apesar de contribuírem com informações importantes durante o processo inferencial, precisam estar associados a um hiato essencial para que a história progrida. Cada um desses hiatos tem características particulares, que também serão discutidas com base em exemplos.

Coletadas ao longo dos dois anos pelos quais se estendeu esta pesquisa em meio a leituras, indicações e contribuições de outros pesquisadores, as cenas apresentadas como exemplos para este estudo foram selecionadas com o objetivo de garantir a maior diversidade possível, tanto em termos de forma e conteúdo quanto de representatividade. Em meio a essa busca por diversidade, tentamos obter a maior quantidade possível de exemplos nacionais. Ainda assim, predominaram os autores estrangeiros: dentre as 36 obras utilizadas para exemplificar as categorias encontradas, apenas dez eram do Brasil.

Estão listadas abaixo todas as histórias em quadrinhos utilizadas. É necessário ressaltar que, em alguns casos, foi usado mais de um exemplo da mesma obra, por conta da diversidade de categorias existente.

Tabela 1: Obras usadas como exemplos na dissertação

Obra	Autor	Nacionalidade
<i>A Marcha - Livro 1</i> (2013)	Andrew Aydin; John Lewis; Nate Powell	Estados Unidos
<i>A vida de Jonas</i> (2017)	Magno Costa	Brasil
<i>Angola Janga</i> (2017)	Marcelo D'Saete	Brasil
<i>Almanaque do Chico Bento</i> (2010)	Mauricio de Sousa	Brasil
<i>Aqui</i> (2014)	Richard McGuire	Estados Unidos
<i>Asterios Polyp</i> (2011)	David Mazzucchelli	Estados Unidos
<i>Batman Arkham Knight, n° 39</i> (2015)	Ig Guara; Peter J. Tomasi	Estados Unidos
<i>Birchfield Close</i> (2010)	Jon McNaught	Inglaterra
<i>Blue</i> (2017)	Pat Grant	Austrália
<i>Boxe</i> (2017)	Alexandre S. Lourenço	Brasil
<i>Building Stories</i> (2012)	Chris Ware	Estados Unidos
<i>Cebolinha</i> (2006)	Mauricio de Sousa	Brasil
<i>Crônicas de Jerusalém</i> (2012)	Guy Delisle	Canadá
<i>Daytripper</i> (2011)	Fábio Moon; Gabriel Bá	Brasil
<i>Demolidor, n° 181</i> (2016)	Frank Miller	Estados Unidos
<i>Fugir: o Relato de um Refém</i> (2018)	Guy Delisle	Canadá
<i>Fun Home</i> (2018)	Alison Bechdel	Estados Unidos
<i>Garfield</i> (1982)	Jim Davis	Estados Unidos
<i>Gwenpool, The Unbelievable, n° 1</i> (2016)	Chris Baccalo; Christopher Hastings	Estados Unidos
<i>Imbattable 01: Justice et légume frais</i> (2017)	Pascal Jousselin	França
<i>Labirinto</i> (2017)	Thiago Souto	Brasil
<i>Lanterna Verde &amp; Arqueiro Verde, n° 1</i> (2016)	Denis O'Neil; Neill Adams	Estados Unidos
<i>L'Espace d'un Soir</i> (2006)	Brigitte Luciani; Colonel Moutarde	França
<i>Little Nemo in Slumberland</i> (1905)	Winsor McCay	Estados Unidos

<i>Mulher-Hulk</i> (2018)	John Byrne	Estados Unidos
<i>Mutts</i> (2018)	Patrick McDonnell	Estados Unidos
<i>Piratas do Tietê</i> (2004)	Laerte	Brasil
<i>Por muito tempo tentei me convencer que te amava</i> (2018)	Thiago Souto	Brasil
<i>Rabbit Head</i> (2004)	Rebecca Dart	Estados Unidos
<i>Spider-Man: Miles Morales, nº 1</i> (2016)	Brian Michael Bendis	Estados Unidos
<i>Spider-Man, nº 6</i> (1991)	Todd McFarlane	Estados Unidos
<i>Super-Homem, nº 37</i> (2017)	Jorge Jimenez; Patrick Gleason; Peter J. Tomasi	Estados Unidos
<i>This one Summer</i> (2014)	Jillian Tamaki; Mariko Tamaki	Estados Unidos
<i>Turma da Mônica</i> (2000)	Mauricio de Sousa	Brasil
<i>Venom: Rex, nº 1</i> (2018)	Donny Cates; Ryan Stegman	Estados Unidos

Fonte: produção própria

Apresentadas as obras, é importante ressaltar que o maior objetivo deste estudo é demonstrar que as funções do hiato são mais amplas do que tradicionalmente se afirma. Caso isso seja comprovado ao longo das próximas páginas, pode-se considerar que esta pesquisa cumpriu sua função primordial.

## CAPÍTULO 1

### O HIATO NOS QUADRINHOS

Quando se pensa em uma página tradicional de uma história em quadrinhos, alguns elementos vêm imediatamente à mente. Em uma construção idealizada do que seria uma HQ, podemos visualizar quadros, dispostos de maneira assimétrica ou não, e carregados de elementos como legendas e balões. Entre esses quadros que compõem a página, é comum haver uma espécie de margem, um conjunto de espaços vazios que separam as cenas que integram a narrativa. Antes de adentrarmos em aspectos teóricos sobre esses espaços vazios, no entanto, faz-se necessário definir cada um dos elementos que comumente os acompanham nas páginas de uma história em quadrinhos.

A linguagem dos quadrinhos possui uma série de recursos para representar a fala. Os mais comuns deles são os balões: para Cagnin (2015 [1975]), o elemento pode ser definido como o responsável por indicar o diálogo entre dois ou mais personagens e introduzir o discurso direto na narrativa quadrinística. Ramos (2016) acrescenta que, mais do que representar a fala, os balões podem indicar o pensamento. Para incluir essa perspectiva, cria uma definição mais abrangente: “o recurso gráfico seria uma forma de representação da fala e do pensamento, geralmente indicado por um *signo de contorno* (linha que envolve o balão), que procura recriar um solilóquio, um monólogo ou uma situação de interação conversacional” (RAMOS, 2016, p. 33).

Outro recurso importante para introduzir o verbal nos quadrinhos são as legendas: segundo Vergueiro (2006), elas têm como função expor a voz de um narrador onisciente, que orientaria e contextualizaria a leitura da HQ. Ramos (2016) vai além e afirma que o elemento também pode ser utilizado pelo narrador personagem, que pode ocupar o espaço para relatar sua visão de algum fato passado, por exemplo.

Por fim, o quadro é o responsável por agregar todos esses elementos verbais, mais os icônicos (desenhos, onomatopeias e uma série de outros recursos que serão explorados mais adiante) e transformar tudo isso em uma cena, uma espécie de momento congelado no tempo. De acordo com Fresnault-Deruelle (1972, p. 19), é no espaço da cena do quadrinho que o autor cria uma “síntese coerente e representativa da realidade”<sup>1</sup>.

Vergueiro apresenta uma definição similar, porém um pouco mais abrangente sobre o assunto:

---

<sup>1</sup> “Le contenu du rectangle se présente donc comme un résumé, ou plutôt comme une synthèse cohérente et représentative de la ‘réalité’ à tel ou tel moment donné” (1972, p. 19).

O quadrinho ou vinheta constitui a representação, por meio de uma imagem fixa, de um instante específico ou de uma sequência interligada de instantes, que são essenciais para a compreensão de uma determinada ação ou acontecimento. (VERGUEIRO, 2006, p. 35)

Depois de definirmos brevemente cada um dos elementos básicos das histórias em quadrinhos, observemos o exemplo a seguir:

Figura 2: cena de *Angola Janga*, de Marcelo D'Saleta



FONTE: D'SALETE, 2018, p. 16

Na página da Figura 2, retirada de *Angola Janga* (2018), obra do brasileiro Marcelo D'Saleta vencedora do Prêmio Jabuti<sup>2</sup>, pode-se perceber todos os elementos estruturais

<sup>2</sup> Tradicional prêmio da indústria do livro no Brasil, concedido pela Câmara Brasileira do Livro desde 1959. Em 2016, foi criada a categoria de melhor história em quadrinhos, vencida por Gidalti Jr., autor de *Castanha do Pará*. Em 2018, foi a vez de Marcelo D'Saleta, com a referida *Angola Janga*.

citados. Nos dois primeiros quadros, balões direcionam seus apêndices<sup>3</sup> para indicar a fala de determinados personagens. Na terceira e na sexta cenas, duas legendas ao canto do quadro são usadas pelo narrador como recurso para explicitar o fluxo de consciência dos protagonistas. Por fim, pode-se perceber um espaço vazio, uma espécie de canaleta branca que circunda todos os quadros. Esse elemento é o hiato.

Na realidade, há uma grande variedade de termos para denominar o que chamamos nesta dissertação de hiato. Adotado por Eco (2015 [1964]), Fresnault-Deruelle (1972) e Ramos (2016), o hiato é entendido aqui como uma pausa estrutural, um local de exceção onde raramente se encontra palavra ou imagem. Discutiremos cada um deles e explicitaremos no tópico seguinte nossos motivos para a escolha de hiato.

### 1.1 Histórico e terminologias

O estudo dos espaços entre os quadros de uma HQ não é novidade: desde o século XX, uma série de autores apontaram diversas características e criaram diferentes terminologias para o que chamamos nesta dissertação de hiato. O provável responsável pela criação do termo foi Eco (2015 [1964]), que o citou pela primeira vez ao estabelecer uma comparação entre o processo de criação de uma narrativa cinematográfica, que se estabelece a partir de uma imensa quantidade de cenas, e o de uma história em quadrinhos, que se desenvolve a partir de um número limitado de quadros. Segundo o autor, “a página representa uma série de anotações essenciais que o eventual diretor [de um filme] deveria integrar preenchendo — por assim dizer — os hiatos que a página-roteiro deixou entre uma e outra vinheta” (ECO, 1993 [1964], p. 150).

Seria função do diretor, então, preencher com imagens os vazios deixados pelo roteirista quando prevê, por exemplo, uma passagem sem diálogos ou uma narração em off. No caso das HQs, caberia ao roteirista e ao ilustrador a decisão de hierarquizar as cenas e decidir quais delas deveriam integrar o espaço limitado das páginas de uma obra em quadrinhos. Isso cria uma distinção entre a narrativa visível e invisível, que, no fim das contas, terá de ser percebida pelo leitor por meio de processos mentais que discutiremos mais adiante.

Alguns anos mais tarde, Fresnault-Deruelle (1972) retomou o termo e deu-lhe mais substância ao adotá-lo em uma obra dedicada inteiramente aos quadrinhos. A definição do autor, uma das primeiras no que se refere à funcionalidade do elemento, ressalta sua

---

<sup>3</sup> Segundo Ramos (2016, p. 43), é a “extensão do balão, que se projeta na direção do personagem”.

característica de pausa, exceção, e sua importância para garantir a sequencialidade de uma obra constituída a partir de uma série de cenas fragmentadas. De acordo com o pesquisador francês, o hiato seria a ruptura necessária para a condução da narrativa dos quadrinhos. Seria a partir dos espaços vazios criados pelo autor entre as cenas, portanto, que o leitor conseguiria apreender a história e estabelecer uma certa linearidade narrativa. Essa, aliás, é a concepção que adotaremos ao longo da dissertação quando discutirmos os processos mentais de apreensão da narrativa quadrinística.

A terminologia hiato também é adotada por Ramos (2007, 2016), que afirma que “parece-nos mais apropriado o termo de Fresnault-Deruelle, hiato, por destacar o aspecto da elipse” (RAMOS, 2016, p. 144). O autor defende que, entre um quadro e outro, existe uma elipse de cenas, que fica ao encargo do leitor inferir. Discutiremos o processo inferencial, um dos conceitos centrais desta dissertação, de maneira detalhada no capítulo 2.

A elipse citada por Ramos (2016) é o ponto central da discussão de Cirne (1970) sobre o assunto. Ao expor a importância do ritmo para as histórias em quadrinhos, em especial no que se refere às tiras, o autor destaca as elipses como elementos importantes na imposição da dinamicidade de uma HQ. Segundo ele, o elemento pode ser caracterizado como “cada hiato [...] que separa as cercaduras dos quadros” (CIRNE, 1970, p. 57). Para compor sua teoria sobre o recurso, Cirne se cerca de uma série de teorizações sobre a narrativa cinematográfica, a exemplo do momento em que cita Burch (1969 *apud* CIRNE, 1970, p. 39) para explicar que a presença e a amplitude da elipse “devem forçosamente assinalar-se pela ruptura, mais ou menos evidente, de uma continuidade virtual, seja ela visual ou sonora”.

Ainda de acordo com o autor, o corte entre os quadros já indica em si uma situação elíptica, “impondo ao consumidor uma leitura de imagens ocultas ou subentendidas pela narrativa” (CIRNE, 1970, p. 40). Essa leitura pode se dar em dois graus, definidos como pequena e grande elipse. Enquanto as pequenas elipses marcam uma “continuidade temporal” e aparecem pela “necessidade gráfica do corte” (CIRNE, 1970, p. 40), as grandes elipses “marcam uma descontinuidade temporal e espacial” (CIRNE, 1970, p. 40).

A partir dos exemplos a seguir, tentaremos ilustrar as categorias propostas pelo autor:



Figura 3: tira da *Turma da Mônica*, de Mauricio de Sousa

Fonte: SOUSA, 2000, d.n.p.

No primeiro quadro, Cascão está tocando uma espécie de instrumento musical de sopro em frente a um cesto. A presença do instrumento e o turbante que o personagem utiliza na cabeça remetem aos encantadores de serpentes, artistas que geralmente trabalham nas ruas de países como a Índia hipnotizando cobras em troca de dinheiro. No segundo quadro, o personagem se anima ao perceber que a cobra está saindo do cesto. Na cena seguinte, no entanto, parece surpreso ao constatar que ela na verdade não foi hipnotizada, mas, sim, perturbada pela música que tocava.

Entre todos os quadros, há casos de pequena elipse: entre o primeiro e o segundo, Cascão deixa de tocar o instrumento ao ver que a cobra colocou a cabeça para fora do cesto. Entre o segundo e o terceiro, a cobra se limita a sair do local. Como as duas ações se desenrolam em um contexto que garante apenas a progressão da narrativa, pode-se dizer que se enquadram na categoria pequena elipse.

Figura 4: tira da *Turma da Mônica*, de Mauricio de Sousa

Fonte: SOUSA, 2006, d.n.p.

A segunda tira, usada também por Ramos (2016, p. 146) para exemplificar o conceito de grande elipse, mostra uma quebra narrativa de tempo e espaço que vai muito além da simples progressão sequencial. Ali, o leitor é convidado a tentar compreender qual a conexão entre as duas imagens. Considerando o histórico de planos de Cebolinha em raptar o coelho Sansão de Mônica, pode-se deduzir, a partir da análise das duas cenas, que foi graças a um plano do garoto que o bicho de pelúcia de Mônica foi parar na Lua e confundiu os cientistas.

É importante ressaltar, também, que, entre um quadro e outro, ocorreu um salto tanto temporal quanto espacial, o que caracteriza, segundo Cirne, uma grande elipse.

Importante teórico dos quadrinhos e contemporâneo de Cirne, Cagnin também optou pelo termo elipse em seu trabalho que analisa a linguagem das HQs. Segundo o autor, as restrições “impostas pelo espaço e tempo, entre outras, levam o quadrinista a procurar soluções que, muitas vezes, se tornam recursos estilísticos” (CAGNIN, 2015 [1975], p. 184). Isso porque, ao contrário do cinema, como já discutiam Cirne (1970, 1975) e Eco (2015 [1964]), os quadrinhos não se constituem de uma infinidade de quadros que, unidos, criam a sensação de movimento. É necessário, então, que os autores hierarquizem as cenas, de maneira a apresentar verbal e graficamente apenas o essencial ao leitor. O autor ainda completa definindo a elipse como:

Espaço entre uma vinheta e outra, onde o quadrinista pode omitir um ou mais momentos da ação e obter efeitos narrativos especiais de suspense, graça, surpresa, que aguçam a curiosidade do leitor para descobrir o que foi omitido (CAGNIN, 2015 [1975], p. 184).

Cerca de três décadas depois dos estudos sobre linguagem dos quadrinhos conduzidos pelos dois pesquisadores brasileiros, McCloud lança o primeiro volume de sua trilogia de manuais sobre como criar HQs, que acaba por se tornar também uma importante fonte para pesquisadores. Em *Desvendando os quadrinhos* (2005), o quadrinista norte-americano segue a via de pensamento padrão ao estabelecer um comparativo entre a sequencialidade de um filme e a de uma HQ. Segundo ele, enquanto no cinema o processo de conclusão acontece continuamente, a cada passagem de *frame*<sup>4</sup>, nos quadrinhos o público é convidado a colaborar e ser um agente de mudança e constituição da narrativa. Segundo ele, é apenas através da mente do leitor que a narrativa dos quadrinhos, inicialmente apenas um conjunto de cenas congeladas, toma corpo e se transforma em uma história com narrativa linear.

Esse processo de significação dos quadrinhos é produzido pela mente do leitor por meio do processo de conclusão, que se dá nos espaços em branco entre os quadros chamados por McCloud (2005) de sarjeta<sup>5</sup>. Fazendo referência a um aspecto muito mais visual do elemento — que realmente tem forma parecida à de uma sarjeta ou canaleta — e sem levar tanto em conta sua funcionalidade, McCloud (2005, p. 66) explicita que a sarjeta, apesar da denominação “grosseira”, é responsável “pela magia e o mistério que existem na essência das

<sup>4</sup> Cada um dos inúmeros quadros que compõem um filme. Ao se desenrolarem em uma velocidade de centésimos de segundo pela tela, os *frames* causam a impressão de movimento do cinema.

<sup>5</sup> Criado por McCloud (2005) e replicado por uma série de autores, o conceito faz referência ao processo mental que leva o leitor a conectar os diferentes quadros de uma HQ de maneira a estabelecer uma narrativa unificada. Esse termo será mais bem explorado ao longo do capítulo 2, quando tratarmos do processo inferencial nos quadrinhos.

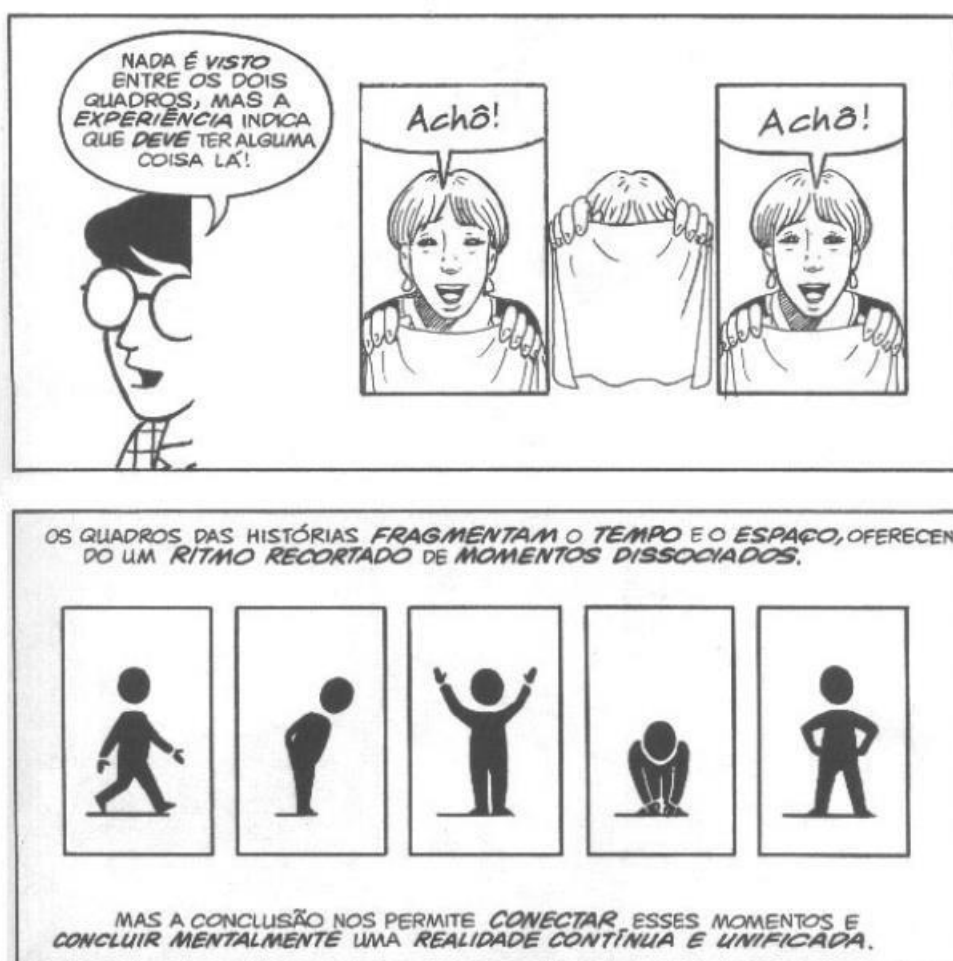
histórias em quadrinhos”. De acordo com o autor:

Figura 5: trecho de *Desvendando os quadrinhos*, de Scott McCloud



Fonte: MCCLOUD, 2005, p. 66<sup>6</sup>.

Figura 6: trecho de *Desvendando os quadrinhos*, de Scott McCloud



Fonte: MCCLOUD, 2005, p. 67.

Ao longo de todo o capítulo em que analisa a sarjeta/hiato em *Desvendando os*

<sup>6</sup> Como a narrativa criada por McCloud é estruturada como uma história em quadrinhos, parece-nos mais adequado, considerando a importância do casamento entre o verbal e o imagético apresentar o trecho completo, como foi concebido pelo autor. Por isso, todas as citações feitas a McCloud serão apresentadas como imagens.

*quadrinhos*, o pesquisador pouco ou nada discute a respeito da terminologia que usa para descrever o elemento. Seria cabível defender que a denominação parte de Eisner (2010 [1985]), autor em que McCloud baseia parte considerável de suas considerações sobre arte sequencial. Apesar de ter tido sua terminologia traduzida para o português como calha — outro termo que leva em consideração apenas o aspecto estético do elemento — na obra *Quadrinhos e arte sequencial*, no trabalho original, em inglês, Eisner adota o termo *gutter*, mesmo usado por McCloud. É possível afirmar, portanto, que a única diferença entre as duas denominações foi a escolha dos tradutores responsáveis pelas versões brasileiras das obras, e que a tradição do uso da sarjeta (*gutter*) advém da década de 1980 e parece ter sido iniciada pelos escritos de Eisner, considerado um dos grandes autores e, mais tarde, um dos grandes teóricos dos quadrinhos.

Nas obras dos diversos autores pesquisados para a produção desta dissertação, a terminologia sarjeta foi a mais encontrada. Além de McCloud e Eisner, também adotam a denominação *gutter* Tornes (2013) e Postema (2018). Apesar de optarem pelo termo, os dois pesquisadores não se aprofundam no porquê de suas escolhas, o que nos leva a crer que ela se mostrou uma opção natural diante do uso também de outros aspectos das teorias de Eisner e McCloud.

Existe, ainda, uma última denominação a ser apresentada nesta seção: o vazio intericônico. O termo foi criado pelo pesquisador francês Groensteen, que apresenta em *O sistema dos quadrinhos* uma extensa teoria a respeito da estrutura composicional e das consequentes características narrativas das HQs. A denominação vazio intericônico, apesar de também reforçar o aspecto estético do elemento, dá ênfase a uma característica um pouco mais específica, e não ao seu aspecto geral. Levando ao sentido literal o termo criado pelo autor, o espaço que denominamos hiato seria uma estrutura vazia, destituída de imagens, ícones, palavras ou quaisquer outras representações verbais e visuais. Segundo sua definição:

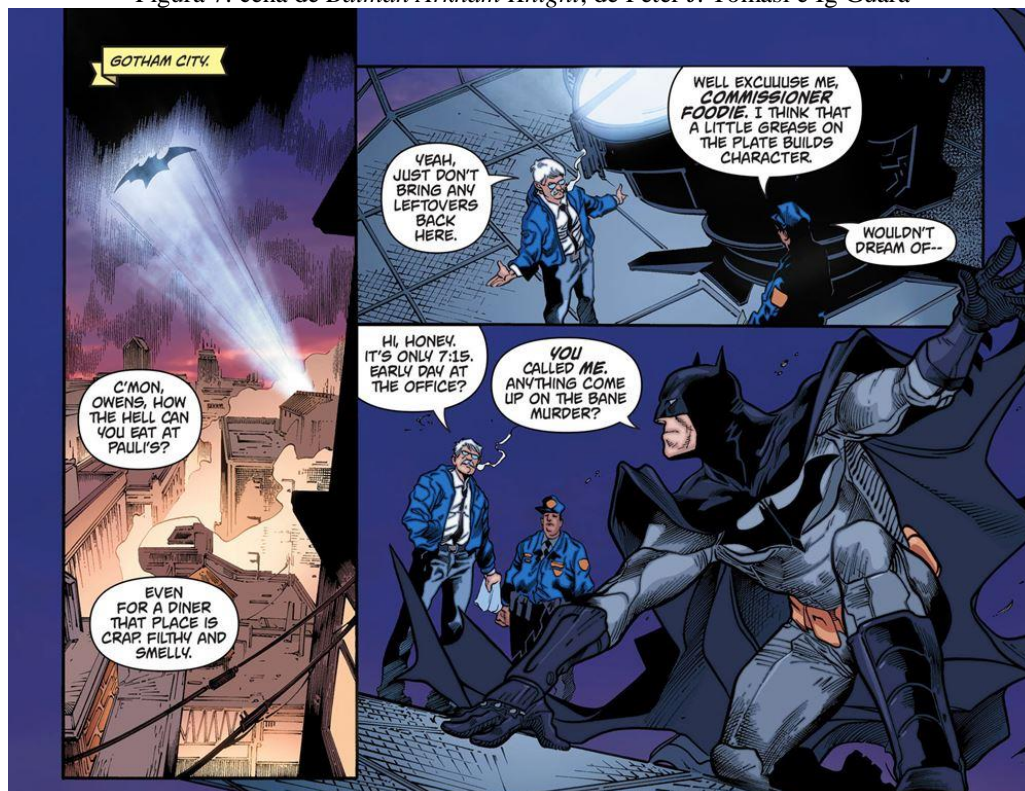
O vazio intericônico marca, sobretudo, a solidariedade semântica dos quadrinhos contíguos, ambas trabalhadas conforme os códigos do desenho narrativo e sequencial. Entre as imagens polissêmicas, o vazio polissintático é espaço de uma determinação recíproca de cima para baixo e de baixo para cima, e é dentro dessa interação dialética que se constrói o sentido — mas não sem a participação ativa do leitor. (GROENSTEEN, 2015, p. 120).

O vazio intericônico seria, então, um espaço sem imagem ou palavra, que agrega cenas contíguas e justapostas em uma página e ajuda a criar a sequencialidade que garante significado às narrativas em quadrinhos. O pesquisador complementa afirmando que, mesmo que o autor tivesse condições de preencher todos os vazios de uma página desenhando as cenas subentendidas no hiato, não deveria, pois isso causaria um claro prejuízo à qualidade

narrativa da obra.

Apesar de ser apresentada como mera hipótese pelo autor, é real a possibilidade de preencher os espaços vazios de uma narrativa com imagens de maneira a suprimir o hiato. Isso, no entanto, não acarretaria no fim do elemento estrutural, apenas uma transformação estética. Além do formato da tradicional canaleta branca já apresentada anteriormente, a estrutura pode ser apresentada na página em uma série de outros formatos, inclusive de maneira invisibilizada. Observemos o exemplo a seguir:

Figura 7: cena de *Batman Arkham Knight*, de Peter J. Tomasi e Ig Guara



Fonte: TOMASI, GUARA, 2015, d.n.p.

Como se pode observar pela imagem, apesar de ser possível verificar a existência de três cenas diferentes, não há um hiato tradicional que separe os quadros. Em vez disso, a imagem do quadro inferior é ampliada e serve como fundo para toda a página. Essa dupla de páginas pode ser utilizada como argumento para demonstrar porque consideramos melhor não adotar o termo vazio intericônico proposto pelo autor francês. Considerando a característica icônica da imagem, não é possível afirmar que o hiato seja necessariamente um espaço de vazio intericônico. Por esse motivo, a denominação de Groensteen (2015) não será adotada nesta dissertação.

Apresentadas todas as terminologias mais conhecidas para o espaço entre os quadros que é objeto de estudo desta dissertação, reiteramos nossa opção pelo termo hiato, adotado por Eco (2015 [1964]), Fresnault-Deruelle (1972) e Ramos (2016). Isso porque, ao contrário das



outras denominações — sarjeta e calha, principalmente — o hiato enfoca não apenas o aspecto estético do recurso, mas também uma característica funcional e de atividade operacional. Como já afirmamos, o hiato pode atuar nos quadrinhos como um espaço de pausa, um lugar onde os olhos do leitor desfrutem de um certo descanso e conseguem apreender com mais eficiência a narrativa. As elipses, de Cirne (1970, 1975) e Cagnin (2015 [1975]), também são uma terminologia válida, mas, como acreditamos, ancorados em Ramos (2016), que os hiatos são os espaços responsáveis por *gerar* elipses que devem ser inferidas e compreendidas pelo leitor, como veremos adiante, ainda optamos pela escolha do termo hiato.

Como resumo da discussão, apresentamos no quadro a seguir as terminologias abordadas ao longo do capítulo e os autores que as defendem:

Tabela 2: terminologias para o hiato

Terminologia	Autor
Hiato	Eco (2015 [1964]); Fresnault-Deruelle (1972); Ramos (2016)
Sarjeta ou calha ( <i>gutter</i> )	McCloud (2005); Eisner (2010); Tornes (2013); Postema (2018)
Elipse	Cirne (1970; 1975); Cagnin (2015 [1975])
Vazio intericônico	Groensteen (2015)

Fonte: Produção própria

A terminologia adotada por este estudo será, portanto, hiato. As demais nomenclaturas, no entanto, serão utilizadas na exposição de outros autores sobre o tema, de modo a respeitar as terminologias adotadas por eles.

## 1.2 Hiato e sequencialidade

Apesar de muitos autores citados na seção anterior optarem por terminologias que valorizam a função estética desempenhada pelo hiato nos quadrinhos, como sarjeta ou calha, a maioria apresenta em suas teorias trechos que evidenciam as funções de pausa e descanso desempenhadas pelo elemento estrutural nas narrativas das HQs.

Autor de uma dissertação de mestrado da Universidade de Oslo a respeito da importância do hiato para a sequencialidade nos quadrinhos, Tornes (2013) ressalta, por exemplo, a utilidade do hiato — que denomina sarjeta — como espaço de pausa para

processamento da narrativa.

Em meio à leitura, há um espaço de tempo em que o cérebro se recompõe para processar a informação. Isso também ocorre nas narrativas gráficas, em que os painéis representam a informação e a sarjeta a área de processamento. Ali, adicionamos à narrativa as informações visuais e nossa apreensão do tempo (TORNES, 2013, p. 78, tradução nossa)<sup>7</sup>.

Apesar de estabelecer essa característica como intrínseca ao elemento, o autor segue a terminologia Eisner/McCloud e, em nenhum ponto da dissertação, explicita suas razões para tal. A denominação não defendida da sarjeta e de outros termos, como a conclusão, nos leva a crer que o autor optou apenas por seguir a corrente teórica proposta por McCloud (2005).

Também Postema (2018), em um capítulo de seu livro dedicado à sequencialidade, evidencia a importância do hiato como lacuna e elemento estrutural, pausa que leva a uma supressão da narrativa e ao mesmo tempo lhe garante linearidade. Professora e pesquisadora holandesa atualmente integrante do corpo docente do departamento de Letras da Massey University Manawatu, na Nova Zelândia, a autora dedica o trabalho *Estrutura narrativa nos quadrinhos: construindo sentido a partir de fragmentos* à análise do potencial narrativo contido nos quadros de uma HQ e como se dão os processos sequenciais que constroem a história de uma obra. Ao tratar da importância estrutural do hiato, ressalta como sua função oferecer um respiro narrativo que auxilia na criação da sequencialidade. Segundo ela:

Os espaços entre os quadros nos quadrinhos são lugares de supressão e apagamento. Trata-se de lacunas que se mantêm ali pelos momentos e eventos que não são representados na sequência dos quadrinhos, momentos que, apesar de não terem sido retratados, são evocados pelo espaço vazio. As sarjetas são facilmente despercebidas e construídas com esse propósito, como os espaços entre as palavras”. (POSTEMA, 2018, p. 83)

Ao inicialmente comparar o hiato ao espaço entre as palavras, Postema reforça sua característica estrutural e estética, sem se referir especificamente a traços que destaquem sua função sequencial. A autora, no entanto, ressalta logo em seguida que, ao contrário dos vazios que separam palavras, os vazios entre as cenas de uma HQ não são apenas uma maneira de separar e manter a ordem e a inteligibilidade de uma narrativa:

Diferente dos espaços entre as palavras, o espaço entre os quadros não traz sempre o mesmo significado. É uma situação que exige a leitura desses espaços, como se ele

---

<sup>7</sup> In between lectures you are given a break and here the brain resets itself while processing the received information. This is also what happens in the graphic narrative, where the panels represent information given and the gutter is the processing area. Here we add visual information and our apprehension of time. (TORNES, 2013, p. 78)

próprio gerasse significado (POSTEMA, 2018, p. 84).

Além de importante elemento estrutural, responsável pela lacuna narrativa que pausa e dinamiza a história, a sarjeta também atua como uma espécie de “ponte”, segundo Tornes (2013), que liga um quadro ao outro e garante a sequencialidade de uma obra. Ao indicar o caminho a ser trilhado pelo leitor entre uma cena e a que a sucede, o recurso também se transforma em um espaço de geração de sentido, onde a narrativa é apreendida e informações são inferidas. Isso faz com que se torne essencial para a criação de uma narrativa unificada. De acordo com o pesquisador (2013, p. 60), “o processo de leitura de uma narrativa gráfica depende da sarjeta”. E, é necessário ressaltar, não apenas de leitura: também parte considerável do processo de produção de uma obra em quadrinhos se ancora nas possibilidades narrativas do elemento. É ele que dá dinamicidade à história, conectando momentos aparentemente congelados.

A capacidade do hiato de unificar uma narrativa inicialmente desconexa é exemplificada por McCloud (2005) em uma sequência curta de *Desvendando os quadrinhos*:

Figura 8: trecho de *Desvendando os quadrinhos*, de Scott McCloud



Fonte: MCCLOUD, 2005, p. 68

Em um primeiro momento, os dois quadros centrais não parecem estabelecer qualquer tipo de ligação. Mas o leitor, conectando os dois por meio do contexto estabelecido pelos balões e pela narrativa omitida no hiato, deduz que o personagem cumpriu o que prometia e acabou por assassinar o outro. A maneira como isso ocorreu, no entanto, não fica clara. Como o próprio autor complementa, na página seguinte: “Esse, caro leitor, foi o seu crime especial. Cada um o cometeu de acordo com seu próprio estilo” (MCCLOUD, 2005, p. 68). No ponto narrativo oculto no hiato, a história se dispersa em milhares de possibilidades: o leitor é o



responsável por escolher, dentre elas, a que lhe parece fazer mais sentido. O homem foi assassinado com o machado? Ele não morreu e está sendo perseguido? Ou será possível, ainda, que esteja sendo torturado? Cada um executa o crime a seu próprio estilo.

Fresnault-Deruelle (1972) também ressalta, em capítulo dedicado ao estudo das relações entre imagens, a importância do hiato na garantia da sequencialidade de uma narrativa. Analisando uma junção de dois quadros de uma história de *Tintim*, quadrinho franco-belga de Hergé, o autor ressalta que a narrativa das HQs funciona em cadeia, com a sequência de quadros compondo uma narrativa unificada. De acordo com ele:

O significado dessa sequência está inscrito na sucessão das duas imagens (o significado é sustentado pela duração): no sentido de diegese, ele é relacional. A história progride saltando de imagem em imagem, sendo que cada retângulo é, ao mesmo tempo, o prolongamento do anterior e o início do seguinte. (FRESNAULT-DERUELLE, 1972, p. 50)<sup>8</sup>.

A relação entre o hiato e a sequencialidade é abordada por diversos autores, independentemente da terminologia utilizada. Baseando-se em McCloud (2005), Vargas (2015, p. 253) afirma que “A sarjeta posta entre o texto<sup>9</sup> e a figura sustenta as HQs de modo que dá tempo à narrativa para se atravessar no entrelugar-sarjeta da sequencialidade e da simultaneidade traçadas”. Isso significa que o elemento ajuda a estruturar uma HQ na medida em que permite que a narrativa atravesse, por meio dele, os caminhos necessários para garantir a fluidez entre um quadro e o outro, que passam a construir uma história unificada.

Ao longo do processo de leitura é que vai se construindo a sequencialidade narrativa de um quadrinho. Dentro desse processo, a sarjeta (e seu uso como lacuna) é considerada por Postema (2018) como o princípio operacional na criação de significado:

A função da sarjeta é necessária para significar sequencialidade. Ela cria um movimento contínuo em direção ao próximo quadro e as condições de renegociar o sentido baseado em informação nova comparada ao que já foi previamente estabelecido. Resumindo, a sarjeta facilita o processo da sequência. (POSTEMA, 2019, p. 82).

A autora afirma ainda que essa significação é construída de maneira retroativa: é a partir da leitura do quadro seguinte que conseguimos entender melhor o que ocorreu nas cenas que deixamos para trás. Ao longo desse processo, o significado de determinados trechos pode se alterar pelo surgimento de novas informações. Discutiremos um pouco mais sobre o

<sup>8</sup> Le sens de cette séquence s'inscrit dans la succession des deux images (le sens a pour support la durée): au sens de la diégèse, la signification est d'ordre relationnel. Le récit progresse par bonds d'image en image; chaque rectangle étant à la fois le prolongement du précédent et le commencement du suivant (FRESNAULT-DERUELLE, 1972, p. 50).

<sup>9</sup> O texto, neste caso, é trabalhado como sinônimo de conteúdo verbal.

processo de construção de sentido no capítulo 2, que pega emprestado o conceito de inferência da Linguística Textual para explicar como acontece a assimilação de trechos de uma narrativa na mente do leitor.

Tornes (2013) assinala que esse processo de construção de significado está intimamente associado ao leitor e à sua percepção do mundo: a partir da leitura de uma cena, é necessário articular uma série de conhecimentos específicos que criam conexões que se estendem para muito além da história. Nessa situação, a função principal do hiato é conduzir o leitor pela narrativa através da articulação de pontes entre um quadro e o outro. O que acontece nessa travessia, no entanto, depende da criatividade e da imaginação de cada um. Como o autor pontua:

Ela [a sarjeta] se estende além, porque não é apenas um espaço entre os quadros que ajuda o leitor a pular de uma cena para a outra, mas também a sarjeta que combina todos os conteúdos de uma página e agrega a narrativa. Como a sarjeta é fortemente dependente de nossa imaginação, é natural supor que ela vai muito além da página que está à sua frente. A imaginação deve ter a habilidade de seguir e encontrar conexões para além de uma simples imagem, da tira, da página e até do livro como um todo (TORNES, 2013, p. 46).

Ainda de acordo com o autor, é a transparência do hiato que nos garante uma série de focos narrativos e nos permite a construção de significados diversos. Ao conectar as cenas de uma página completa, o hiato permite que os olhos do leitor saltem de maneira não linear pelos quadros, o que possibilita a apreensão da narrativa de diferentes maneiras (nem todas elas, claro, perfeitamente inteligíveis). Isso vai ao encontro da percepção de Cagnin (2015 [1975]) de que, apesar de ter todos os quadros à sua disposição no momento em que corre os olhos pela página recém-virada, o leitor tem por costume obedecer a linearidade da história, o que cria os tempos passado, presente e futuro na leitura de uma página — e, de forma mais abrangente, da obra como um todo.

É importante ressaltar, na verdade, que Cagnin (2015 [1975], p. 75-77) apresenta seis maneiras diferentes pelas quais o tempo pode se apresentar em uma história em quadrinhos:

- 1) sequência de um antes e depois: quando elementos são omitidos de uma sequência por meio de uma elipse;
- 2) época histórica: período histórico em que vivem os personagens; os signos visuais (roupas, adereços etc), neste caso, são importantes para ajudar a determinar a época;
- 3) astronômico: usado para indicar se é dia ou noite (sol ou lua);
- 4) meteorológico: sensações de calor e frio transmitidas pelo cenário ou pelos personagens;

5) tempo de narração: momento de representação da ação, que se torna presente no momento em que é lido;

6) tempo de leitura: embora, ao virar a página, o leitor entre em contato com todos os quadrinhos de uma vez só, existe um padrão de leitura linear; segundo Cagnin, uma HQ passa por três modalidades de tempo: futuro (trechos ainda não lidos), presente (momento da leitura) e passado (o que já foi lido), semelhante (e antecipando) o que Postema defende, como lido na página anterior.

Interessa-nos especialmente a sequência de um antes e um depois formada por quadros separados por um ou mais hiatos. Enquanto corre os olhos pelas cenas, o leitor é inconscientemente levado a perceber as nuances do tempo de narração, que é estabelecido pelo autor, mas conduzido pelo leitor. Apesar de inicialmente se mostrar apenas como uma lacuna narrativa, o hiato na verdade auxilia o leitor no processo sequencial, na medida em que estabelece eventuais mudanças temporais e espaciais que ajudam a guiar a narrativa de maneira mais ou menos precisa.

Segundo Sutherlin (2012 *apud* AKITT, 2014, p. 56), o passado, o presente e o futuro nos quadrinhos se apresentam ao mesmo tempo para o leitor de uma obra, que consegue observar ao mesmo tempo o início, o clímax e o epílogo de uma narrativa, já que não há nenhum elemento concreto na página que efetivamente indique onde se encontra o “presente”. É necessário, nesse caso, obedecer às regras estabelecidas de sentido de leitura (no caso ocidental, da esquerda para a direita) e a uma série de conhecimentos técnicos — que abordaremos mais adiante — para se conseguir efetivamente compreender a sequencialidade em uma obra em quadrinhos.

Em meio a esse processo, caberia em boa parte aos hiatos a tarefa de auxiliar no processo sequencial de uma história em quadrinhos. Inicialmente apenas um aglomerado de cenas aparentemente congeladas, uma obra ganha vida na mente de um leitor que consegue identificar, nos espaços vazios entre os quadros, os fragmentos que completam uma narrativa aparentemente inconclusa.

A imagem nos quadrinhos, cujo significado frequentemente permanece aberto quando apresentado de maneira isolada (e sem ancoragem verbal), encontra sua verdade na sequência. De maneira inversa, o vazio intericônico, insignificante por si só, tem uma função artrológica<sup>10</sup> que só pode ser decifrada à luz das imagens que separa e une (GROENSTEEN, 2015, p. 144).

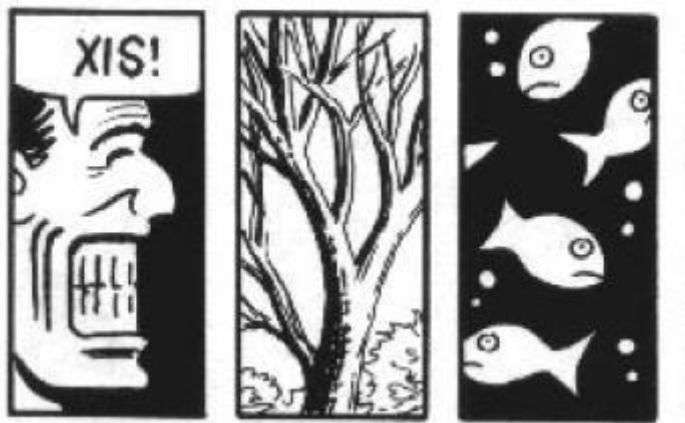
A tarefa de garantir a sequencialidade de uma narrativa pode parecer simples ao

---

<sup>10</sup> Vindo do grego “arthron”, ou articulação, o termo criado por Groensteen diz respeito a todas as formas de conexão e construção de relações entre as imagens de uma história em quadrinhos.

considerarmos a maior parte das sequências de quadros, que estabelecem uma conexão lógica uns com os outros. Mostrar um personagem que se movimenta alguns passos ao caminhar em uma calçada, por exemplo, é algo aparentemente simples e que pode ser processado facilmente pela mente do leitor. O mesmo não acontece, no entanto, em casos de sequências desconexas, como este apresentado por McCloud (Figura 9) ao explicar um tipo específico de transição entre quadros, a *non-sequitur* (abordaremos a categorização de McCloud no capítulo 3, em tópico que procura diferenciá-la da sistematização proposta por esta dissertação):

Figura 9: trecho de *Desvendando os quadrinhos*, de Scott McCloud



Fonte: MCCLOUD, 2005, p. 72

As três cenas da Figura 9 mostram imagens completamente diferentes, de maneira que parece ser impossível estabelecer qualquer tipo de nexos que nos leve a uma narrativa unificada. O que acontece na mente do leitor, neste caso? De acordo com O'Loughlin (2011 *apud* MÖLLER, 2013), se pensamos em um determinado tipo de história, esperamos que ela apresente certas características, mesmo que não possamos vê-la:

Então, se pegamos um quadrinho, esperamos que ele opere de acordo com regras específicas, mesmo que elas estejam ausentes da obra que estamos lendo, e uma dessas regras é a conexão entre os quadros (MÖLLER, 2013, p. 171, tradução nossa)<sup>11</sup>.

Möller prossegue fazendo uma afirmação similar à que encontramos em McCloud (2005): os quadrinhos são uma arte participativa, que necessita de um certo nível de envolvimento dos leitores que não se resume a um consumo inconsciente do produto. De acordo com ele, “(...) os leitores também são responsáveis pelo enredo que ajudam a construir. Eles são impelidos a completar a história: portanto, são responsáveis pelo enredo

<sup>11</sup> Thus, if we pick up a comic, then we expect it to operate according to specific rules, even if they are absent from the book we are reading, and one of the rules is that there is a connection between successive panels.

que acabam por criar. (MÖLLER, 2013, p. 171, tradução nossa).<sup>12</sup>

Para Gregory (2012), a participação do leitor no processo de sequencialidade de uma obra em quadrinhos é o que acaba por compeli-lo a prosseguir na história e desvendar, nos espaços entre os quadros, a história não registrada:

Portanto, nossa experiência na leitura de histórias em quadrinhos é sempre de alguma forma constituída por alguma incompletude, algum tipo de falta de integridade ou domínio. É essa necessidade de "domínio" que nos compele a continuar a realizar o processo de conclusão no espaço ameaçador da sarjeta. (GREGORY, 2012, p. 144).<sup>13</sup>

Essas tentativas de preencher a incompletude das histórias de uma obra em quadrinhos se dão principalmente por meio do processo inferencial, que discutiremos com maior profundidade a partir do capítulo 2.

### **1.3 Forma e estética do hiato**

Diante de tantas terminologias, definições e funções apresentadas sobre os hiatos, é importante questionar: eles são todos iguais? A resposta mais curta é não: os hiatos apresentam uma série de variações estéticas e de formato, que dependem da iniciativa e da criatividade do autor da obra. Apresentaremos, nesta seção, uma série de exemplos que mostram a diversidade de formas que o recurso pode apresentar nas histórias em quadrinhos.

Antes de mais nada, faz-se necessário apresentar um exemplo de hiato tradicional:

---

<sup>12</sup> (...) readers are also responsible for the story-line they (help) construct. They are tricked into completing the story- line; hence, they are responsible for the story-line they thus construct.

<sup>13</sup> Thus, our experience reading comics is always in some way constituted by some incompleteness, some kind of lack of wholeness or mastery. It is this need for ‘mastery’ that makes us fully compelled to continue the process of closure over the threatening gap of the gutter.

Figura 10: cena de *This one summer*, de Mariko e Jillian Tamaki



Fonte: TAMAKI; TAMAKI, 2014, p. 163

A página, retirada da obra norte-americana *This one summer*, de Mariko e Jillian Tamaki, apresenta uma série de hiatos tradicionais: os quadros, devidamente delimitados, são separados por uma série de pequenas canaletas brancas, que levaram Eisner a propor o termo *gutter* (calha ou sarjeta, a depender da tradução apresentada). Apesar de ter seus quadros desenhados à mão, e não com a ajuda de uma régua ou recurso de computação gráfica, a página traz um exemplo claro de história em quadrinhos com estética tradicional, replicada tanto em obras longas quanto mais curtas, como as tiras.

Como já mostramos na Figura 7, usada para discutir a inviabilidade de denominarmos o elemento que conhecemos como hiato segundo a definição de Groensteen (2015), vazio intericônico, o hiato nem sempre precisa tomar a forma da canaleta. Na verdade, não é necessário nem que se faça um recurso visível. Com o conhecimento que tem sobre as características e os elementos de uma história em quadrinhos, o leitor deve ser capaz de

visualizar, entre os quadros, a existência de um hiato que não está necessariamente visível.

Figura 11: nº 37 de *Super-Homem*, de Peter Tomasi, Patrick Gleason e Jorge Jimenez

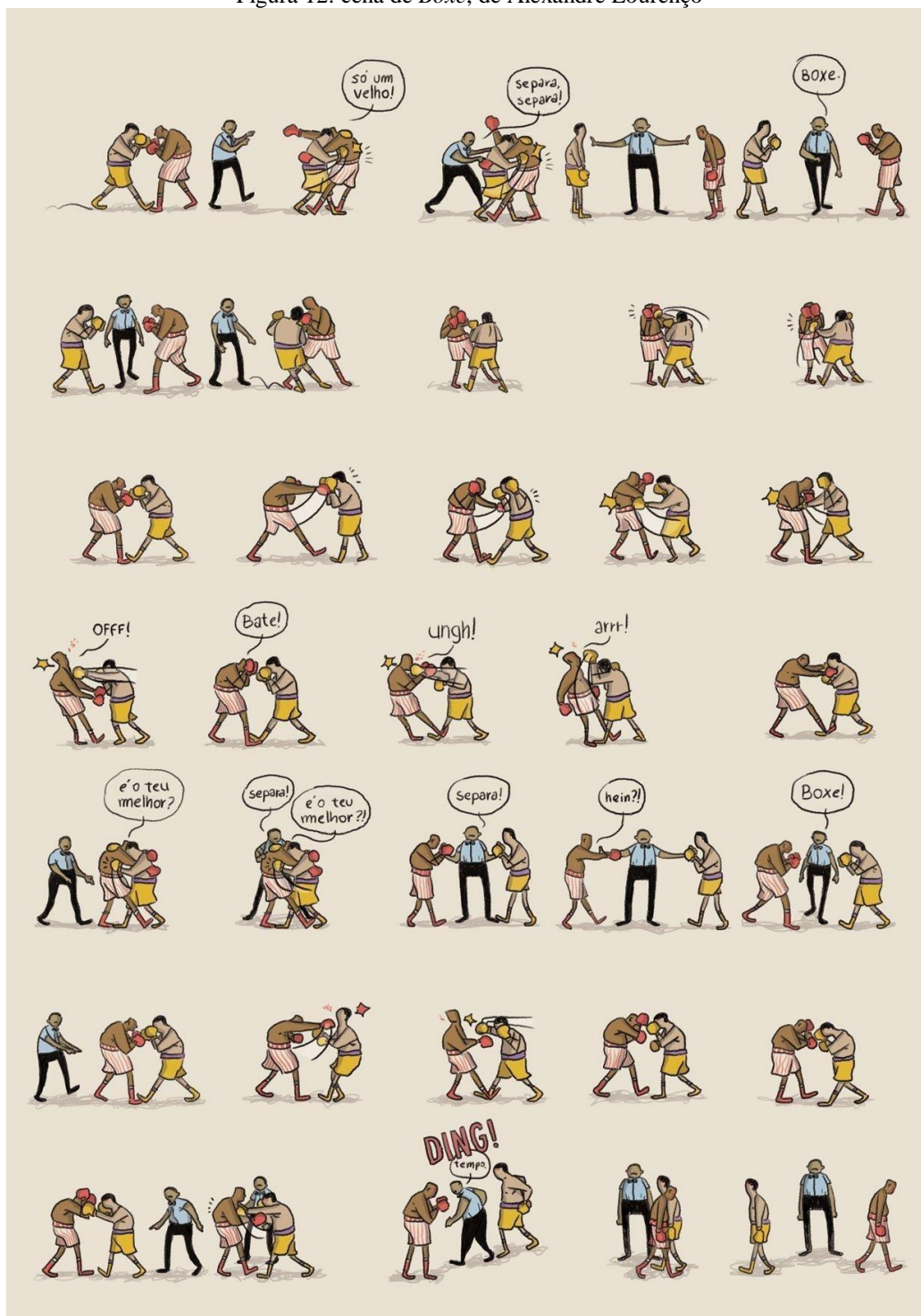


Fonte: TOMASI; GLEASON; JIMÉNEZ, 2017, d.n.p.

Na cena acima, extraída do nº 37 de *Super-Homem*, pode-se perceber que não existe a tradicional canaleta branca a separar os quadros. Ao invés disso, uma grande imagem principal, que mostra o Super-Homem caminhando por entre escombros, serve como fundo para todas as outras cenas. Pelas linhas demarcatórias dos quadros, é fácil perceber onde desponta uma cena diferente sobre a imagem que protagoniza a página.

Apesar de os quadrinhos das Figuras 10 e 11 apresentarem hiatos diferentes, ambos têm o limite de suas cenas assegurados pelo traçado do requadro. O que poderia acontecer, no entanto se esse traçado não existisse? Existe hiato sem requadro? Essa questão não foi prevista por alguns autores, como Cirne (1975), que, como já visto anteriormente, afirma que o hiato é o elemento que separa as cercaduras dos quadros. O que acontece, então, quando não há cercaduras, como no exemplo a seguir?



Figura 12: cena de *Boxe*, de Alexandre Lourenço

Fonte: LOURENÇO, 2018, d.n.p.

A página pertence à obra *Boxe* (2018), de Alexandre S. Lourenço, que tem suas cenas construídas sem o contorno dos quadros. Esse tipo de requadro, construído sem uma delimitação clara, é chamado por Ramos (2016) de vinheta-zero. Apesar da falta de cercaduras, teoricamente necessárias para garantir unidade de uma cena, é possível perceber perfeitamente nas vinhetas-zero que compõem a página de *Boxe* como se dá o desenrolar da narrativa. Isso só é possível, segundo Postema (2018), porque a forma dos quadrinhos



internalizou a existência da sarjeta. O leitor, portanto, entenderá o que se passa ao longo das páginas, desde que, como já ressaltamos, tenha os conhecimentos técnicos necessários para tal. Vergueiro (2006) concorda ao afirmar que a falta da borda não dificulta a leitura, posto que o leitor imagina o contorno existente ali.

A forma dos quadrinhos absorveu a função da sarjeta em um nível que a utiliza mesmo quando não há espaço em branco entre os quadros, expandindo as possibilidades da página dos quadrinhos (POSTEMA, 2018, p. 84).

Essa “absorção” da funcionalidade do hiato pela narrativa dos quadrinhos possibilita uma infinidade de novas maneiras de diagramação de uma obra e desenho de uma página. Como afirma Vergueiro (2006), as linhas demarcatórias dos quadros não podem ser vistas como gaiolas, e a ação pode se desenrolar, em partes ou em sua totalidade, fora dos requadros. Graças a essa flexibilidade, há também possibilidades diversas de formatação dos hiatos, o que enriquece e amplia a sistematização e a categorização desses elementos que será apresentada nesta dissertação.

Figura 13: cena de *Por muito tempo tentei me convencer que te amava*, de Thiago Souto



Fonte: SOUTO, 2018, d.n.p.

Se na página de *Boxe* (apresentada na Figura 12) a narrativa parecia clara mesmo com a presença das vinhetas-zero, em *Por muito tempo tentei me convencer que te amava* (Figura 13), obra dedicada pelo quadrinista Thiago Souto à cidade de São Paulo, sua terra natal, já

não há uma delimitação muito clara de onde começam e terminam as cenas. Talvez a intenção do autor seja, inclusive, essa: em meio ao caos e ao tráfego intenso de pessoas e histórias em São Paulo, talvez seja possível fazer um retrato mais fidedigno da cidade apresentando seus episódios corriqueiros de maneira embaralhada.

Mesmo em situações como essa, Szczepaniak (2010, p. 91) afirma que o quadrinho “nunca permite que os espaços vazios desapareçam”, já que estão virtualmente presentes na página. De maneira semelhante, mesmo que os leitores criem conexões entre os quadros, os hiatos sempre estarão presentes, abrindo espaço para outras interpretações da história.

## CAPÍTULO 2

### O HIATO E A INFERENCIAÇÃO

Ao contrário do que se pode pensar em um primeiro momento, a leitura não é um ato passivo em que o leitor se submete ao conteúdo proposto pelo autor sem apresentar nenhum tipo de contrapartida. De acordo com Koch e Elias (2006, p. 13), “nossa atividade de leitores ativos em interação com o autor e o texto começa com antecipações e hipóteses”. Isso significa que, antes mesmo de iniciar o processo de leitura, estabelecemos expectativas, questionamentos e suposições sobre o texto que vão se confirmando ou se desfazendo à medida em que avançamos no processo de leitura. Mais do que simplesmente ler as palavras — e, no caso de uma história em quadrinhos — observar e associar as imagens às palavras —, muitas vezes somos obrigados, de maneira a compreender claramente uma obra, a procurar por informações “ocultas nas entrelinhas” que ajudam a compreender a história.

Essa afirmação é corroborada por autores como Marcuschi (2008). Para o linguista, só faz sentido falar de leitura quando consideramos o conceito de compreensão, e não “cópiação” de informações soltas no texto. Isso significa que o ato de se submeter passivamente a um enunciado não é um retrato fiel de como efetivamente ocorre o processo de leitura. De maneira mais acurada, pode-se dizer que, mais do que apenas ouvir o que o autor tem a dizer, o leitor estabelece um diálogo mental com o texto, criando hipóteses que o levam a compreender melhor o que se passa ali e no contexto que o circunda. O ato de fazer suposições sobre o significado de determinado texto é chamado de inferência.

#### 2.1 O processo inferencial

Definido como uma série de hipóteses coesivas usadas para processar o texto, o processo inferencial designaria o conjunto de regras ou estratégias embutidas no processo de leitura e compreensão (MARCUSCHI, 2011). Usando seus conhecimentos técnicos e linguísticos, além de sua bagagem cultural e informações contextuais, o leitor cria suposições a respeito de um enunciado que não estão explicitamente escritas. O sentido de um texto só pode ser parcialmente compreendido pelo leitor a partir do que está efetivamente representado. De maneira a compreender um texto de maneira mais efetiva, é preciso estabelecer conexões por meio de processos inferenciais que se mostram, na maior parte das vezes, como hipóteses ou implicações. Segundo Dell’Isola, a inferência:

Revela-se como conclusão de um raciocínio, como elaboração do pensamento, como

uma expectativa. Sua manifestação envolve estados afetivos individuais e reações socialmente marcadas, que, sob forma de consciência ou inquietação, constituem diferentes graus de crença (DELL'ISOLA, 2001, p. 42).

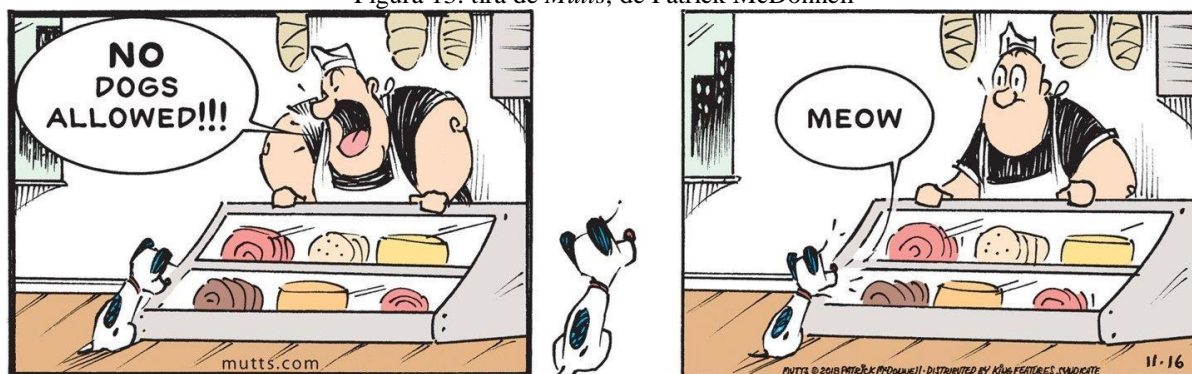
A autora apresenta, em seu *Leitura: inferências e contexto sociocultural*, um exemplo textual que explica de maneira simples o funcionamento do processo inferencial. Tomaremos emprestado o exemplo, que se resume ao par de frases a seguir (DELL'ISOLA, 2001, p. 62):

“Encontrei dois pivetes ontem. O mais alto roubou meu dinheiro.”

Analisadas separadamente, as frases não estabelecem qualquer noção de sequencialidade. Em conjunto, no entanto, ganham novo significado: é a partir daí que se compreende que o mais alto dos dois pivetes roubou o dinheiro do narrador. Estabelece-se uma conexão entre as duas frases por meio de inferências.

A perspectiva de compreensão do todo a partir da união entre as partes lembra a discussão realizada no item 1.2 do Capítulo 1. Ali, autores destacaram a importância do hiato para garantir a sequencialidade e a unidade de uma obra em quadrinhos. O conceito de conclusão, apresentado por McCloud (2005), é similar ao que descrevemos até agora no que concerne à inferenciação. Por isso, nesta dissertação, escolhemos adotar o termo inferência para designar o processo de construção mental de novas informações realizado nos hiatos dos quadrinhos que lhes confere a propriedade de obra.

Para transportar o conceito de inferenciação — próprio da Linguística Textual — para dentro da realidade das histórias em quadrinhos, é necessário explicitar que as HQs são uma forma de texto multimodal, que associa palavra e imagem. De acordo com Kress e Van Leeuwen (1996, p. 183), os textos multimodais são aqueles que se utilizam de mais de um código semiótico, como os que combinam o visual e o verbal. Autores como Ramos (2016) defendem que o escopo teórico da Linguística Textual, incluída a inferência, pode ser aplicado também a textos multimodais. Isso torna possível transportar o processo inferencial, próprio da Linguística Textual, para dentro da realidade dos estudos das histórias em quadrinhos. Tanto no que concerne ao verbal quanto ao não-verbal, as HQs carregam narrativas não-explicítas, que precisam ser inferidas pelo leitor. Isso pode acontecer nos balões de fala e nas legendas, no enquadramento das cenas e, claro, nos hiatos. Para podermos explicitar com mais clareza, observemos os exemplos a seguir:

Figura 13: tira de *Mutts*, de Patrick McDonnell

Fonte: MCDONNELL, 2018, d.n.p.

O processo inferencial no caso da tira *Mutts*, apresentada na Figura 13, ocorre principalmente por meio da leitura dos balões. Escorraçado no quadro inicial pelo açougueiro, o cachorro adota outra estratégia diante da informação de que “Cachorros não são permitidos!!!” (No dogs allowed!!!). Após pensar por breves instantes, ele decide miar para tentar se esquivar da proibição existente no estabelecimento. Infere-se, portanto, que, para enganar o humano, o cachorro tentou se disfarçar de gato miando ao invés de latir. Só é possível, nesse caso, compreender a tira a partir da leitura dos balões. Se ignorarmos a parte verbal, não conseguimos entender o motivo do susto do vendedor, que parece não saber como reagir diante da estratégia adotada pelo animal. Esse, portanto, é um exemplo de como a inferenciação atinge a parte verbal dos quadrinhos.

Como explicita Ramos (2016), é importante mencionar que o plano utilizado pelo quadrinista ao desenhar a cena pode ser usado como recurso para não revelar ao leitor maiores informações sobre o cenário. Segundo o autor:

O desenhista pode utilizar planos que valorizam o personagem ou parte dele, e não o ambiente. No corte de uma vinheta para outra, o plano abre, valorizando toda a cena. Segundo Ramos (2007), é um recurso muito usado nas tiras cômicas para esconder o desfecho inusitado do último quadrinhos, que provoca o humor (RAMOS, 2016, p. 146).

Como exemplo, Ramos (2016) apresenta a seguinte tira da *Turma da Mônica*:

Figura 14: tira da *Turma da Mônica*, de Mauricio de Sousa

Fonte: SOUSA, 2006, d.n.p.

A tira (Figura 14) traz, em um primeiro momento, um plano de enquadramento bastante próximo, em que Cebolinha parece procurar algo em um livro. Não sabemos, nesse caso, qual a dúvida do garoto: seria algo relacionado à escola? E onde estaria o seu pai? No quadro seguinte, um enquadramento mais amplo desvenda os mistérios: Cebolinha procura por algum número no telefone, e o livro que segura é uma lista telefônica. A dúvida, uma questão ortográfica, é respondida pelo balão seguinte: “Zoológico é com ‘z’ ou com ‘s’?” O balão, nesse caso, tem função acessória se comparado ao enquadramento da cena. Descobrimos que Cebolinha está procurando pelo telefone do zoológico porque o pai está lutando contra um leão que invadiu a casa. O plano em que a cena é apresentada, como explicita Ramos (2016), é o responsável pelo efeito de humor da tira. O recurso, também muito utilizado no cinema, é conhecido como expansão.

## 2.2 A inferenciação nos quadrinhos

Como já explicitado em outros momentos, o processo inferencial ocorrido nos hiatos dos quadrinhos será o foco da discussão desta pesquisa. Responsável pelo que McCloud (2005) afirma ser a magia das histórias em quadrinhos, o hiato atua como uma espécie de ponte, que conecta os vários momentos de uma HQ. Sua afirmação é corroborada por Tornes (2013), que diz:

Como ideias, imagens em uma *graphic novel* são cenas fragmentadas que ganham função por meio das sarjetas. Elas atuam principalmente como ferramenta estrutural, depois como moldura, e então como plataforma de transporte, que conecta a narrativa — preenchendo os vazios (TORNES, 2013, p. 19, tradução nossa)<sup>14</sup>.

A função de “plataforma de transporte” entre os quadros associa o hiato ao processo inferencial. Ao correr os olhos pelo espaço entre uma cena e a outra, o leitor cria hipóteses que o levam a interpretar o que se passou na história narrada em meio ao vazio entre os quadros. Dell’Isola (2001) chama esse tipo de inferência de *bridging* (que pode ser traduzido como algo como inferências-ponte). Segundo a autora, esse conceito designa uma “classe de inferências que aparece por ser necessária durante a compreensão do discurso” (DELL’ISOLA, 2001, p. 53) e que se faz imprescindível para garantir a coerência do texto.

É possível exemplificar o conceito com o uso de anáforas indiretas — expressões nominais ou pronomes que podem ser interpretados sem que exista um antecedente ou subsequente explícito no texto.

<sup>14</sup> “Like ideas, images in a *graphic novel* are scattered images that manifest in a function of the gutter as a facilitator. First and foremost as a structural tool, then as a frame, and then as a transportation platform to connecting the narrative – filling the gaps.



Em artigo sobre o tema, Marcuschi (2001) traz o seguinte exemplo:

1. Essa história começa com uma família que vai a uma ilha passar suas férias. [...] Quando amanheceu eles foram ver como estava o barco, para ir embora e perceberam que o barco não estava lá (MARCUSCHI, 2001, p. 217).

Apesar de não ter sido referenciado anteriormente pelo texto, o conceito de barco é inserido como se já fosse conhecido. Isso é possível graças à inferência-ponte que se estabelece entre as duas frases: se na primeira sentença obtemos a informação que a família está passando férias em uma ilha, a introdução do barco na segunda frase não nos parece tão estranha.

A imagem a seguir traz um exemplo que ajuda a demonstrar como funciona a relação inferencial nos hiatos. Ela será retomada em outro momento da pesquisa para permitir que se observem diferentes aspectos do recurso com base em um mesmo exemplo.

Figura 15: Tira de *Garfield*, de Jim Davis



FONTE: DAVIS, 1982, d.n.p.

Na tira da Figura 15, Garfield reclama dos dias chuvosos que, sendo um gato, obviamente odeia. A presença de aranhas, no entanto, acaba se mostrando uma ameaça maior do que ficar molhado. Assim, o personagem dispara para fora de casa e acaba ensopado.

Analisemos brevemente as inferências existentes entre cada um dos quadros: entre o primeiro e o segundo, inferimos que Garfield não se mexeu: ele se limita a contemplar a chuva, refletindo sobre como odeia dias como aquele. Pode-se perceber ao canto do segundo quadro, no entanto, que duas aranhas se aproximam pelas costas do protagonista. Ele não parece tê-las visto. Ele só toma consciência das companhias no terceiro quadro, quando inferimos que para de olhar a chuva caindo lá fora e volta o rosto para dentro da casa. Ali, o balão de pensamento indica que odeia aranhas. Seu medo só se manifesta, no entanto, no quarto quadro: entre essa cena e a anterior, pode-se inferir que o gato finalmente tomou

consciência da presença dos animais. Como consequência disso, resolve abandonar a casa e correr na direção da chuva.

De acordo com Ramos (2016), os hiatos articulam “sociocognitivamente, entre uma vinheta e outra, elementos coesivos visuais” (*op. cit.*, p. 148). Constrói-se, então, o sentido de uma obra a partir das pontes criadas pelas relações inferenciais estabelecidas entre os diversos quadros. Essas pontes, que conectam momentos aparentemente isolados no tempo, são construídas em meio aos hiatos. Ao longo desta dissertação, usaremos o termo ponte como sinônimo para os hiatos dos quadrinhos.

Sobre a capacidade de coesão do processo inferencial, Tornes (2013) afirma que:

À medida em que uma sucessão de quadros é apresentada, a sarjeta os mantém unidos. Não podemos esquecer que, mesmo que cada uma das cenas seja independente, elas se ligam umas às outras pela sarjeta, espaço de coerência que corre infinitamente através da narrativa gráfica (TORNES, 2013, p. 79, tradução nossa<sup>15</sup>).

É importante ressaltar, no entanto, que há diversos graus de inferência. Esse ponto é trabalhado por Dell’Isola (2001, p. 56), que especifica que “Algumas inferências são consequências necessárias do texto, outras são menos prováveis, e ainda outras são encaradas apenas como meras conjecturas plausíveis”. A partir disso, pode-se determinar que existem diferentes graus de inferência também nos hiatos dos quadrinhos, afirmação corroborada por Ramos (2007). Essa classificação será explorada mais adiante, quando for apresentada uma sistematização dos principais tipos de relações inferenciais encontradas nos hiatos. Ela se baseia nos eixos tempo e espaço e está organizadas de acordo com o nível de inferência necessário para se compreender a transição entre um quadro e outro.

Prosseguindo com a tese de que os hiatos funcionam como plataformas de transporte, Tornes (2013) afirma que, ao cercar os quadros por todos os lados, o processo de conclusão, no sentido defendido por McCloud (2005) também pode atuar como:

(...) ‘mil platôs’ — dando ao leitor a possibilidade de estar em qualquer lugar a qualquer momento. Ao ler uma página de uma narrativa gráfica, é possível estar em qualquer ‘platô’ e escolher a ordem que preferir. Pode-se ler o texto, ver as imagens e fazer tudo na ordem que se quiser sem perder o conteúdo (TORNES, 2013, p.19, tradução nossa<sup>16</sup>).

Isso reforça a imagem de ponte criada por Dell’Isola e acrescenta à definição o livre-

<sup>15</sup> As the successions of panels are presented it is the gutter that holds it together. We must not forget that while the individual frames are detached, they are bound together by the gutter, which is a coherent space endlessly running through the graphic Narrative.

<sup>16</sup> (...) ‘a thousand platous’ – having the aptitude of giving the reader the ability to be everywhere all of the time. When reading a page in a graphic narrative you can be on any ‘platou’ that you choose and in which order you choose. You can read the text, view the images, and do this in what order you like without losing the content.

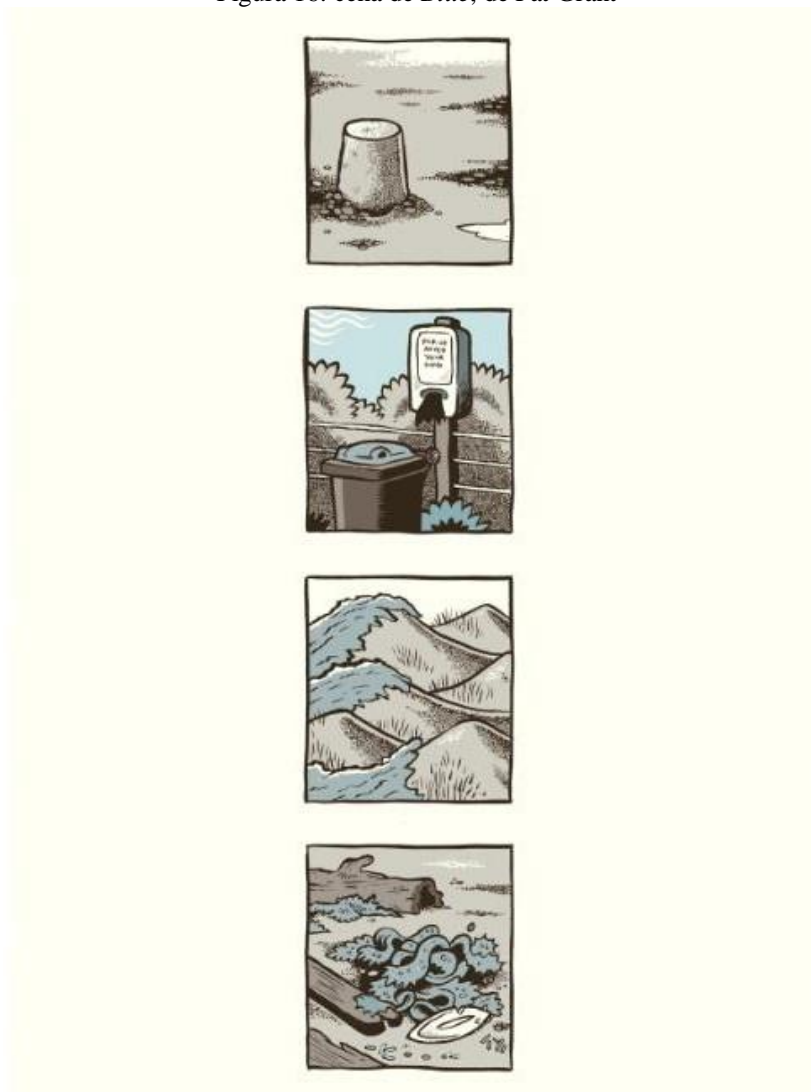


arbítrio do leitor: com as passagens virtuais estabelecidas entre um quadro e outro, ele pode decidir quais pontos ligar primeiro e quais conexões estabelecer. Para a efetiva compreensão do texto, no entanto, deve levar em conta certos padrões linguísticos e estruturais, como o sentido de leitura adotado (da esquerda para a direita no Ocidente e vice-versa, no Oriente) e a ordem estabelecida pelos quadros. É claro que é possível que seus conectem quaisquer cenas, mas isso não garante que o processo compreensivo se dará de maneira efetiva.

### **2.3 Os tipos de conhecimento**

É importante ressaltar que, tanto no processo de conclusão estudado por McCloud (2005) e Tornes (2013) quanto no processo inferencial utilizado por esta dissertação, só se torna possível compreender efetivamente o que se passa na narrativa de uma história em quadrinhos se forem seguidas determinadas regras. O leitor só consegue processar a narrativa oculta nos hiatos munido do que Kleiman (1995) chama de conhecimentos prévios. Segundo ela, há três formas de conhecimento possíveis: o textual, o linguístico e o de mundo.

O conhecimento textual se forma a partir da noção estrutural e linguística da língua em si e dos diversos tipos de textos existentes: narração, descrição, exposição, etc. Isso significa que, para conseguir compreender efetivamente um texto ou enunciado, o leitor precisa ter em mente certas estruturas comuns que ajudem a guiá-lo através da infinidade de possibilidades oferecidas. Em uma história em quadrinhos, tal como em uma narrativa escrita, podem-se perceber as estruturas narrativas, descritivas, etc, apontadas tanto no que concerne à parte verbal quanto à visual. Uma sequência de diferentes enquadramentos de um espaço, que se traduz em uma série de cenas aparentemente desconexas, sem conteúdo verbal nas legendas e nos balões, por exemplo, pode ser enxergada como uma cena descritiva. Observemos a figura a seguir:

Figura 16: cena de *Blue*, de Pat Grant

Fonte: GRANT, 2012, d.n.p.

Nos primeiros quadros da obra *Blue* (Figura 16), o australiano Pat Grant apresenta vários aspectos de uma praia: um castelo feito com um baldinho de areia, as lixeiras, as dunas que se estendem para além da costa e até as algas e pedaços de tronco encalhadas à beira do mar. Ativando seus conhecimentos textuais, o leitor consegue inferir que essa sequência de cenas é uma descrição, provavelmente do lugar onde vai se desenrolar a narrativa.

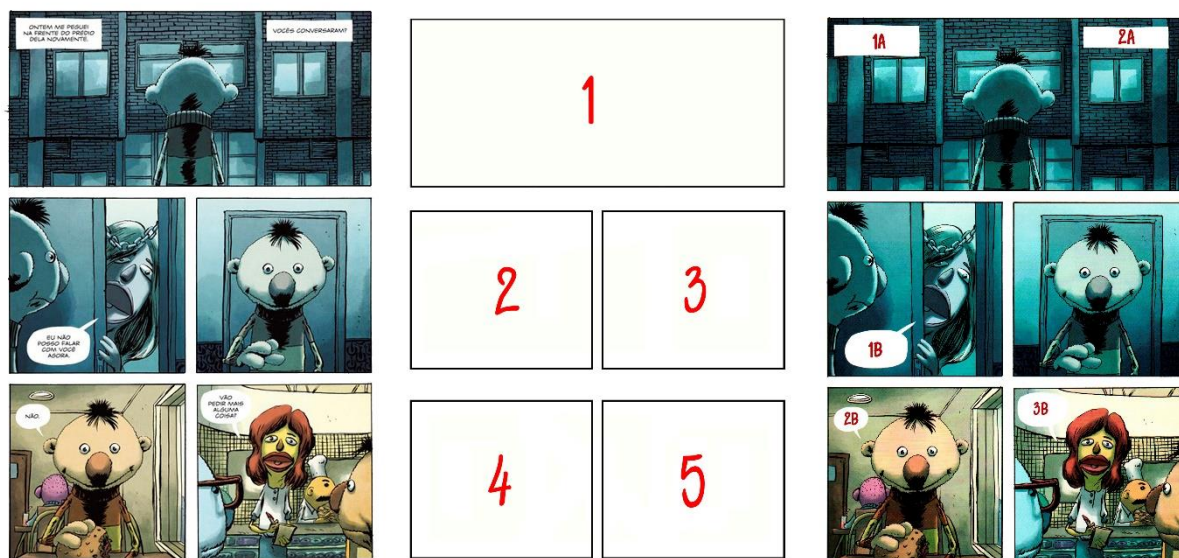
O segundo tipo de conhecimento necessário, o linguístico, é “aquele conhecimento implícito, não-verbalizado nem verbalizável na grande maioria das vezes” (KLEIMAN, 1995, p.13). Com isso, a autora se refere aos mecanismos de emprego da língua, como conhecimentos gramaticais, conceituais e semânticos das imagens. Ainda segundo a autora, se o leitor não tiver conhecimentos linguísticos, fica impossibilitado de criar inferências entre o que sabe e o que o autor apresenta na obra por não dominar aquela língua. No caso dos quadrinhos, o conhecimento linguístico vai muito além do verbal: além de compreender a relação entre as palavras, o leitor precisa ter em mente o método de funcionamento de um quadrinho. Por exemplo: para se ler um mangá, é necessário começar pelo que entendemos, no

sentido ocidental, ser a última página. Isso porque, de posse dos conhecimentos linguísticos necessários, entendemos que o modo de leitura oriental é diferente do nosso.

Mais do que o sentido de leitura, é necessário estabelecer outros tipos de relações linguísticas com uma obra: é preciso saber como correr os olhos pelos quadros, respeitando a hierarquia das cenas para garantir que estamos seguindo na direção correta; entender a ordem de leitura dos balões de acordo com seu posicionamento dentro do quadro; e, por fim, entender a função das legendas e suas possibilidades narrativas dentro da história. Em contato com o enunciado em si, é preciso entender a função de cada um dos elementos do quadrinho e saber diferenciá-los na história, mesmo levando em conta potenciais mudanças estilísticas propostas pelo autor.

Observemos o diagrama a seguir:

Figura 17: à esquerda, página do quadrinho *A vida de Jonas*, de Magno Costa; ao centro, diagrama com ordem de leitura dos balões da página; à direita, diagrama com ordem de leitura dos quadros



FONTE: produção própria

As imagens explicitam dois tipos de conhecimento inerentes e constituintes à linguagem das HQs, necessários para que um leitor possa efetivamente compreender uma obra em quadrinhos. O primeiro é saber determinar a ordem de leitura correta dos quadros. Ela se dá da esquerda para a direita, de cima para baixo, não importando, para isso, o tamanho e a hierarquia dos quadros. A ordem dos números em vermelho na imagem à esquerda indica o sentido correto de leitura.

A imagem mais à direita apresenta os dois formatos de caixa de texto: enquanto os quadros 1A e 2A indicam duas legendas, que, como já mencionamos, são os espaços reservados nas HQs a comentários do narrador da história, os elementos 1B, 2B e 3B sinalizam os balões de fala, conectados pelo apêndice ao personagem que está se pronunciando. A ordem dos números indica o sentido de leitura, ancorada nos conteúdos verbais: ainda da esquerda para a

direita, de cima para baixo.

Tão importante quanto os conhecimentos textuais e linguísticos são os conhecimentos contextuais. Segundo Clark e Carlson (1981, p. 25-26, *apud* DELL'ISOLA, 2001, p. 91), contexto é a “informação que é acessível a uma pessoa em particular, para interação com um processo particular em uma situação particular”. O elemento seria, então, a bagagem adquirida pelo leitor em sua vivência, baseada em experiências pessoais, conhecimentos históricos, leituras, etc., que é aplicada à compreensão de uma situação particular em um determinado momento.

Kleiman (1995) afirma que o conhecimento contextual se constitui de duas maneiras: ele pode ser ordenado ou adquirido informalmente. De acordo com ela, enquanto os ordenados são assimilados a partir de livros, estudos e outros métodos tradicionais, os adquiridos informalmente são “esquemas que possuímos na memória, relativo a assuntos, situações e eventos típicos de nossa cultura” (KLEIMAN, 1995, p. 23). Isso significa, no último caso, que conhecimento gera conhecimento.

Já segundo Cavalcante (2012, p. 659), o conhecimento de mundo pode ser definido como “tudo o que assimilamos no decorrer da nossa vida, desde noções de quantidade a conceitos como doce/amargo, passando por informações históricas, sociais, culturais etc”. Eco (1993, p. 110), que também elaborou definição sobre o termo, afirma que a competência enciclopédica é “um complexo sistema de códigos e subcódigos”, espécie de dicionário que agrega os conhecimentos de mundo partilhados entre um sujeito e indivíduos que integram uma mesma cultura que ele.

Ao discutir o tema, Koch (2018) afirma que o contexto, da forma como é entendido na Linguística Textual atualmente, incorpora não apenas o cotexto, mas também a situação mediata, definida pelo entorno sociopolítico-cultural do texto, e o contexto sociocognitivo dos interlocutores.

Ressaltando a importância do conhecimento contextual — ou prévio, como defende o autor — para a plena compreensão narrativa, Tornes (2013) afirma que:

Para compreender o conteúdo interno, é necessário ter conhecimento prévio do externo. Isso pode ser chamado de experiência, mas também pode ser tratado como um conhecimento que não é necessariamente experienciado, mas aprendido através de estudos ou de ensinamentos de um grupo. (TORNES, 2013, p. 19, tradução nossa<sup>17</sup>).

Deste modo, é possível estabelecer que ocorre uma interação entre autor e leitor através da obra. Ao ler em meio aos hiatos a história não narrada, o leitor se coloca como

---

<sup>17</sup> To understand the content of the internal you must have some prior knowledge of the external. Someone would call this experience, but also knowledge that is not necessarily Experienced, but taught through a collective or through a studying engagement. (p.18)

agente de mudança do processo, uma espécie de “coautor”, que constrói a narrativa a partir de pistas deixadas pelo autor. Segundo McCloud (2005, p. 89), o quadrinho é um meio “monossensorial que depende de um só sentido para transmitir um mundo de experiências”. Durante a leitura, a mente atua como intermediária, preenchendo as lacunas e levando o leitor a entrelaçar suas vivências aos relatos da obra. Esse tipo de cumplicidade, segundo Tornes (2013), acaba por fortalecer a relação entre o leitor e a obra:

Se a sarjeta somos “nós”, então nos tornamos parte da história. Por isso, da representação física a imagem migra para a interpretação virtual e mental do espectador/leitor. Isso, por sua vez, faz com que a imagem, o texto e a narrativa como um todo se tornem mais interessantes e envolventes (TORNES, 2013, p. 23, tradução nossa<sup>18</sup>).

Clark (1977, *apud* DELL’ISOLA, 2001) vai além da simples definição de contexto e estabelece três modalidades. A primeira, mais simples, se refere ao conteúdo explícito do que está no verbal — no caso de um quadrinho, as onomatopeias e as palavras dos balões e legendas. A segunda modalidade faz menção às circunstâncias que constituem o contexto não-verbal — nas HQs, podem-se mencionar as imagens, a ambientação da narrativa e até o próprio suporte da obra (livro, revista ou digital). A terceira e última categoria, mais complexa do que as outras, envolve o acordo entre autor e leitor sobre como as informações da obra serão compreendidas e utilizadas. Esse último item, chamado de contexto dado-novo, trata de relações extremamente subjetivas, de maneira que não é possível determinar que o leitor tenha a reação esperada pelo autor no momento em que produziu o trabalho. Em caso de histórias em quadrinhos com dois ou mais quadros, esse tipo de contexto também é aplicável.

Para Koch (1997), o contexto engloba, além do cotexto (informações contidas no texto propriamente dito), a situação imediata da interação e também o contexto cognitivo dos interlocutores. Esse último termo reúne os diversos tipos de conhecimentos arquivados na memória dos interactantes, chamados de conhecimento enciclopédico, além do conhecimento da situação comunicativa e de suas regras, o conhecimento linguístico, o superestrutural, o genérico (ligado a gêneros textuais), o intertextual e, por fim, o estilístico (os diversos registros e possibilidades comunicativas).

Koch (2006) ainda ressalta que, para haver entendimento, é preciso que as pessoas envolvidas na situação comunicativa partilhem pelo menos uma fração de seus contextos cognitivos. Isso evitaria que ocorressem mal-entendidos e falhas de comunicação durante o processo.

Levando em conta as questões técnicas, linguísticas e contextuais, podemos

---

<sup>18</sup> If the gutter is “us”, then we become the person in the story. So, from a physical representation the image wanders into the virtual psychological interpretation of the viewer/reader. This in turn makes the image, the text and the narrative all together More compelling and involving.

determinar, segundo Dell’Isola (2001), três características da inferenciação sociocultural (que leva em conta o contexto):

- 1) ao decodificar a informação explícita, o leitor direciona sua compreensão do texto, já que seleciona quais são os elementos mais significativos da obra de acordo com sua visão de mundo;
- 2) ao ler as entrelinhas, o leitor realiza inferências de acordo com suas visões de mundo e contexto de vida, enraizado em um meio social e cultural específico;
- 3) terminado o processo de compreensão, pode-se apreciar ou depreciar o texto, posicionando-se emocionalmente diante do que foi apresentado.

Todos os fatores apresentados nos levam a concluir que, em um nível mais profundo, cada leitor realiza seu próprio processo inferencial, que nunca será idêntico ao de outro, por mais que estejam leitor e autor inseridos nos mesmos meios sociais e culturais. Esta dissertação, no entanto, defende que, em um nível macro, é possível identificar padrões de inferenciação em histórias em quadrinhos de acordo com os conteúdos apresentados.

Essa característica, que reforça uma certa individualidade do processo inferencial, é abordada também por Groensteen (2015). Segundo o pesquisador:

O sentido que o leitor (de uma história em quadrinhos ou o espectador (de um filme) constrói, a leitura que ele efetiva da imagem, tem por condições uma descrição seletiva e uma interpretação pessoal (GROENSTEEN, 2015, p. 114).

A essa definição o autor acrescenta que o processo inferencial não tem como função compreender o que uma imagem mostra, mas “aquilo que sua confrontação me permite fazê-las dizer” (GROENSTEEN, 2015, p. 116).

O estudioso ainda menciona outra característica das HQs que é reforçada pelo processo inferencial nos hiatos: a solidariedade icônica. O termo pode ser definido como as relações que as imagens justapostas de um quadrinho podem estabelecer umas com as outras. Elas criam uma espécie de “liga” entre si, que agrega ao mesmo tempo a simultaneidade (todas as imagens dispostas na mesma página) e a sequencialidade (já apresentada, determinada pela ordem de leitura dos quadros). É a solidariedade icônica a responsável por fazer com que uma obra não seja vista pelo leitor como um conjunto de cenas fragmentadas — descrição apresentada por McCloud (2005) —, mas como uma única narrativa. O processo inferencial que ocorre nos hiatos ajuda o leitor a compreender essa solidariedade e a construir uma realidade unificada. Em sua mente, ele desenha os quadros excluídos, complementa com balões fictícios uma conversa interrompida ou escreve mentalmente uma legenda, preterida

pelo autor propositalmente ou não.

Segundo o autor:

Abstrair-se de um requadro para ‘mergulhar’ no seguinte é uma operação que se dá em uma fração de segundo e que se apoia no automatismo inconsciente. Cabe lembrar que esse deslocamento de atenção implica atravessar um vazio (o entre-imagens) e, em termos rítmicos, os vazios nunca têm o mesmo valor (GROENSTEEN, 2015, p. 69).

Esse entre-imagens mencionado pelo pesquisador francês equivale ao hiato, conhecido por ele como vazio intericônico. Um pouco mais adiante, Groensteen prossegue com sua teoria sobre sequencialidade afirmando que, ao ler uma história em quadrinhos, o leitor não observa imagens, mas, sim, tenta perceber o sentido do que lhe é apresentado no quadro que a ordem de leitura designa para sua atenção. O sentido total da obra, afirma, só pode ser perfeitamente compreendido ao seu fim, quando o leitor faz a junção de todos os espaços que completou ao longo da narrativa e consegue criar uma história unificada.

Vale dizer que esses espaços, no entanto, não são meros vazios que convidam o espectador a uma interpretação que só tem como limite a capacidade imaginativa. Os hiatos criam uma imagem sólida, produzida a partir de uma série de deduções lógicas baseadas na história dos quadros pregressos. Ainda segundo Groensteen (2015):

O ‘vazio’ entre dois quadros não é o lugar de uma imagem virtual, ele é lugar de uma articulação ideal, de uma conversão lógica, de um segmento de enunciáveis (os quadros) em um enunciado singular e coerente (a narrativa) (GROENSTEEN, 2015, p. 69).

A construção de um enunciado efetivamente coerente lida com uma série de questões relacionadas às faculdades cognitivas do leitor, ativadas, como já afirmamos acima, por meio de competências técnicas, linguísticas e contextuais. Durante o processo inferencial, incorporamos aos hiatos a visão estruturada que temos do mundo em que vivemos e da realidade em que estamos inseridos.

Apesar de não estarem situados no campo da Linguística Textual, corrente de estudos ao qual essa dissertação está incorporada, Santaella e Nöth (2012) complementam, por meio de estudos da Semiótica, as afirmações de Groensteen (2015) sobre o dialogismo entre as imagens virtual e real nos quadrinhos e a importância da experiência para a construção dos padrões mentais de inferência. Segundo os pesquisadores:

Não há imagens como representações visuais que não tenham surgido na mente daqueles que a produziram, do mesmo modo que não há imagens mentais que não tenham alguma origem no mundo concreto dos objetos visuais (SANTAELLA; NÖTH, 2012, p. 15).

Fora do campo das imagens e da representação mental, há outro aspecto relevante no que tange ao processo inferencial realizado nos hiatos dos quadrinhos: a importância dos elementos verbais de uma narrativa. Em uma quantidade considerável de casos, é por meio da articulação entre o visual e o verbal que conseguimos compreender de maneira satisfatória o que se passou na transição entre um quadro e outro.

Observemos, uma vez mais, o exemplo da tira do personagem Garfield:

Figura 18: tira de *Garfield*, de Jim Davis



FONTE: DAVIS, 1982, d.n.p.

Já apresentada em outro momento da dissertação, a tira foi reprisada aqui para que possamos comparar, em um caso já analisado, o papel exercido pelo elemento verbal. O quadrinho, apesar de ter transições aparentemente simples, que não exigem muito do leitor durante o processo inferencial, deixa clara a necessidade do verbal para a efetiva compreensão da história e a transposição pela ponte criada nos hiatos. Entre os quadros 4 e 5, no momento em que Garfield decide sair correndo da casa e se jogar no temporal, os balões de pensamento dos quadros 3 e 4 são essenciais para que compreendamos que o gato odeia aranhas, até mais do que odeia chuva. É verdade que, por aparecerem visualmente no quadro 3, as aranhas poderiam ser consideradas pelo leitor durante o processo inferencial em uma narrativa muda, mas isso lhe exigiria muito mais esforço mental do que o que ocorre com a narrativa original, que agrega o verbal e o visual, compondo, assim, um texto multimodal.

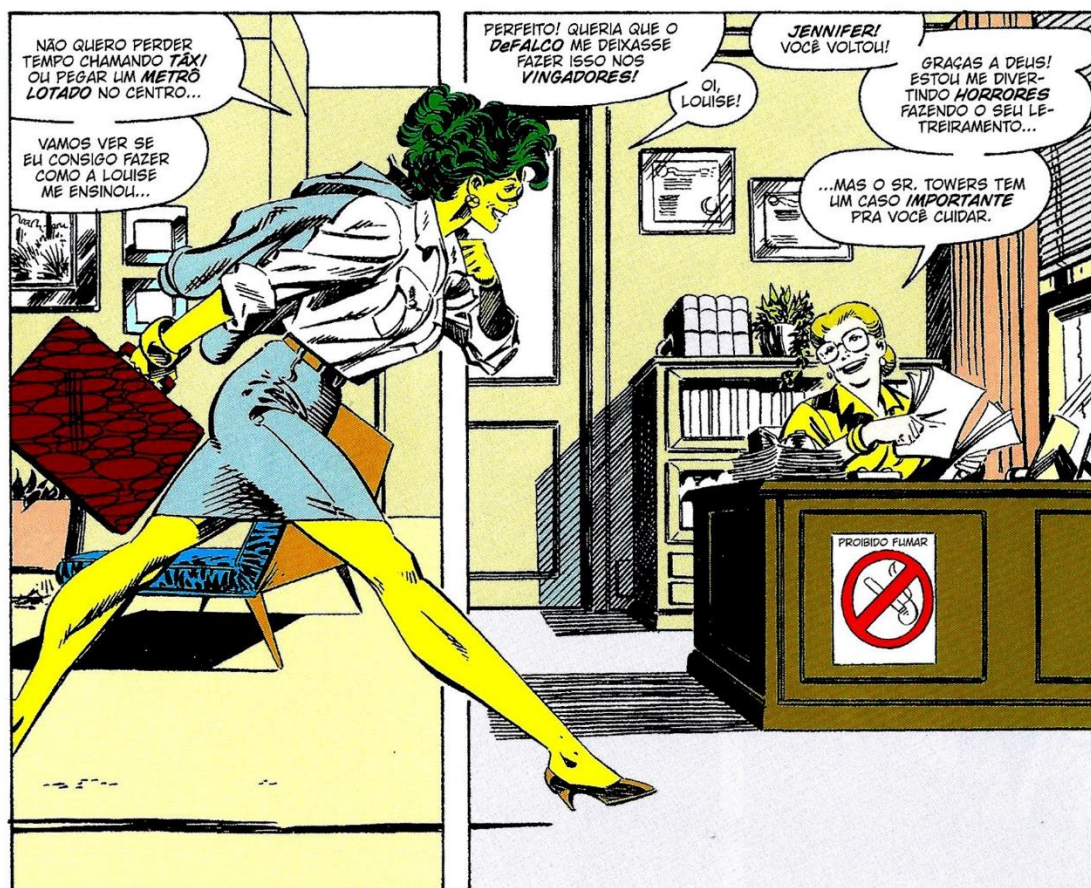


Figura 19: trecho de *Mulher-Hulk*, de John Byrne

Fonte: BYRNE, 2018, d.n.p.

No caso dessa passagem de *Mulher-Hulk* (Figura 19), o verbal se faz ainda mais necessário para a compreensão da ponte criada pelo hiato. Entre o primeiro e o segundo quadros do trecho apresentado, a Mulher-Hulk é conduzida através do espaço entre os quadros até um restaurante. Sem saber muito bem o que aconteceu, ela faz coro às dúvidas do leitor e pergunta à sua acompanhante o que acabou de ocorrer. É a partir da explicação da personagem que se elucida o fato: ela aprendeu a “furar” os hiatos, como se estivesse atravessando paredes, como uma maneira de tomar atalhos que lhe agilizassem a rotina. Em outro ponto da narrativa, agora munida do conhecimento necessário, a Mulher Hulk chega a replicar o que a amiga lhe ensinou e atravessa outro hiato:



Figura 20: cena de *Mulher-Hulk*, de John Byrne

Fonte: BYRNE, 2018, d.n.p.

Os dois trechos (Figuras 19 e 20) resumem bem a importância do verbal na construção da relação inferencial nos hiatos. Sem a presença dos balões, não teria sido possível entender com exatidão porque a personagem Louise tinha a capacidade de atravessar os hiatos e, mais tarde, porque esse poder havia sido conferido também à Mulher-Hulk.

O hiato pode ser tratado como um aspecto estrutural dos quadrinhos, uma parte do esqueleto que constrói fisicamente uma história. Mas, como se pode concluir a partir das reflexões apresentadas, ele é muito mais que isso. O processo inferencial entre os quadros de uma HQ nos convida a participar da construção da narrativa e o hiato se torna uma espécie de mediador entre o nosso mundo e o mundo — por mais fantástico que seja — com o qual lidamos na narrativa das páginas que correm diante de nossos olhos. Entre o espaço real e o espaço da narrativa, o hiato combina o mundo à imaginação e coloca ambos os pés do leitor dentro de uma realidade que não é necessariamente a sua.

Por mais que seja importantíssimo considerar que, ao lidar com o processo inferencial que ocorre nos hiatos dos quadrinhos, estamos tentando compreender estruturas profundamente arraigadas cognitivamente, é possível afirmar que podemos traçar alguns padrões que relacionam o processo inferencial ao tipo de hiato apresentado. Partindo dos eixos

tempo e espaço, tentaremos estabelecer uma categorização que, longe de tentar esgotar o assunto, abre possibilidades para que tracemos um panorama inicial e um pouco mais claro do que realmente acontece quando apreendemos em nossas mentes a narrativa invisível que corre nas páginas das histórias em quadrinhos.

## CAPÍTULO 3

### AS CATEGORIAS JÁ DESCRITAS

Diante de todo o referencial teórico apresentado ao longo dos dois últimos capítulos, podemos agora voltar nossas atenções à pergunta que deve ser respondida por esta dissertação: existem diferentes tipos de relações inferenciais nos hiatos dos quadrinhos? Se sim, como defendemos, quais são elas? Antes de mais nada, é importante afirmar que nosso propósito não é esgotar as categorias ou propor uma classificação fechada. Esta é uma primeira tentativa de sistematização, que pode ser mais tarde aprimorada ou mesmo revisada por outras pesquisas.

As categorias desenvolvidas por esta pesquisa se ancoram em dois eixos principais: tempo e espaço. Isso significa que, entre um quadro e outro, o hiato carrega a capacidade de transportar o leitor para um momento diferente da narrativa, seja em termos temporais, espaciais ou espaço-temporais. Para isso, partimos dos tipos de corte entre os quadros criados por Cirne (1975) a partir da teoria cinematográfica de Burch (1969 *apud* CIRNE, 1975). São eles:

- 1) corte espacial: montagem alternada entre planos temporais simultâneos;
- 2) corte temporal: mudança de plano que leva a uma progressão ou regressão do tempo narrativo com relação ao quadro atual;
- 3) corte espaço-temporal: indica uma transição simultânea de tempo e espaço.

Ainda de acordo com o autor, “a narrativa dos quadrinhos funda-se sobre a descontinuidade gráfico-espacial” (CIRNE, 1975, p. 39). Essa descontinuidade seria marcada pela presença maciça de quebras espaciais e espaço-temporais. De fato, como poderemos perceber adiante, durante a análise dos exemplos, os cortes espaciais, temporais e espaço-temporais estão presentes na maior parte dos hiatos das narrativas gráficas. Isso porque esses três tipos são, em grande parte, os responsáveis por garantir a dinamicidade e a progressão de uma obra em quadrinhos. Por serem as categorias mais comuns, esses hiatos já foram objetos de pesquisa de vários outros autores — como McCloud (2005) e Fresnault-Deruelle (1972), por exemplo. Por isso, serão separados das outras categorias apresentadas, que propõem algum tipo de novidade no que se refere ao processo inferencial nos hiatos das HQs.

Também defenderemos, ancorando-nos nas afirmações de Ramos (2007), que o processo de leitura gera diferentes níveis de inferência por parte do leitor. No campo da Linguística Textual, essa afirmação é corroborada por Marcuschi (1997) e Dell’Isola (2001).

De acordo com os autores, os graus do processo inferencial podem variar desde o mais simples, baseado em associações, analogias e relações lexicais e semânticas, aos mais complexos, ligados ao contexto e aos conhecimentos históricos, sociais e culturais.

Veremos, também, hiatos que geram relações inferenciais nulas nos quesitos tempo e espaço: o hiato-zero. Essa categoria evidencia a função do elemento de oferecer uma pausa aos olhos do leitor, que passa à cena seguinte com a sensação de que a narrativa interrompeu brevemente seu fluxo. A terminologia segue a criada por Cagnin (2015 [1975]) para definir um formato de balão de fala nos quadrinhos marcado pela ausência de um contorno tradicional que englobe as falas dos personagens, o balão-zero. Essa denominação também é adotada por Ramos (2016), que amplia para os termos legenda-zero e vinheta-zero.

Há, ainda, hiatos que exigem que o leitor execute o processo de inferenciação tanto no eixo temporal quanto no espacial. Esses hiatos são os espaço-temporais.

É importante ressaltar que há também outras categorias que não se ancoram nos eixos tempo e espaço, mas, sim, em outros hiatos. Com funções que descreveremos como acessórias, os hiatos verbais e icônicos têm características próprias, que agregam ao processo inferencial, mas precisam estar atrelados a hiatos temporais, espaciais, espaço-temporais ou de perspectiva para garantir a progressão da narrativa. Assim como outros já citados, eles serão destrinchados e analisados no capítulo 4.

Nos próximos tópicos, apresentaremos as três categorias de hiatos mais conhecidas e já descritas na literatura teórica disponível sobre o tema. Depois de introduzir as principais características de cada um, analisaremos exemplos encontrados em quadrinhos de diversos formatos e nacionalidades. Ao optarmos por um *corpus* aberto e não ancorado a uma ou poucas obras específicas, temos como principal objetivo abarcar a maior quantidade de categorias, mesmo que a intenção desta pesquisa, como já foi destacado em outros momentos, não seja esgotar o assunto. Mais do que nos atermos a um único trabalho e suas possibilidades gráficas e narrativas, optamos por priorizar uma diversidade de exemplos que nos dê um panorama mais preciso do que vem sendo feito com o hiato em termos de linguagem das histórias em quadrinhos. Para tal, apresentaremos na maior parte das vezes um trecho específico de uma obra, composto por um conjunto de dois ou mais quadros. Para ter acesso à página ou à tira completa de onde foi extraído o exemplo e ter uma visão de conjunto de cada um dos casos, basta consultar o Anexo I.

Antes de mais nada, no entanto, faz-se necessário estabelecer as principais diferenças entre a sistematização adotada por esta dissertação e a mais conhecida no que se refere a transições entre quadros, a de McCloud (2005).

## 1.1 A sistematização de Scott McCloud

Sistematização já consolidada nos estudos das histórias em quadrinhos, a proposta de McCloud (2005) será o objeto de análise deste tópico. Em seu capítulo sobre as sarjetas, o autor apresenta uma série de transições quadro a quadro. A seguir, explicitaremos cada uma delas e explicaremos porque são diferentes das que propomos neste e no próximo capítulo da pesquisa:

- 1) momento-a-momento: a transição mais simples; geralmente mostra dois momentos de uma ação simples e curta: o ato de piscar os olhos, por exemplo, ou um movimento de aproximação de cena;
- 2) ação-para-ação<sup>19</sup>: na definição do próprio autor, são transições que enfocam um mesmo tema em progressão distinta; exemplos: um jogador bate um pênalti ou um carro bate em uma árvore;
- 3) tema-para-tema: dentro de um mesmo contexto, o leitor é levado de uma ação a outra completamente distinta; exige um grau maior de envolvimento do leitor, que precisa estar atento ao processo de conclusão realizado; exemplo: um homem ameaça o outro de morte e, no quadro seguinte, o leitor visualiza apenas um grito em meio à noite;
- 4) cena-a-cena: transportam o leitor para distâncias significativas no tempo e no espaço; exemplo: entre duas cenas, passam-se dez anos;
- 5) aspecto-para-aspecto: espécie de “olho migratório”, que analisa diferentes aspectos de um lugar, ideia ou atmosfera; exemplo: em um quadro, um homem olha para o céu; no outro, o autor apresenta uma gaivota cruzando o céu;
- 6) non-sequitur: transição que não oferece nenhum tipo de sequência lógica entre os quadros; exemplo: em uma cena, um homem sorri para a foto; na seguinte, é apresentado um aquário.

Apesar de ainda não termos apresentado as categorias de hiatos que propomos nesta pesquisa, é a partir da comparação entre elas e as transições propostas por McCloud (2005) que deixaremos claras as diferenças entre as duas formas de sistematização. Isso porque, dentro de nossa proposta, baseada nos eixos tempo e espaço, uma das categorias do pesquisador norte-americano pode se desdobrar em vários tipos diferentes de hiato.

Analisemos, pois, os exemplos apresentados por McCloud (2005) para cada uma de suas categorias:

---

<sup>19</sup> Usaremos o termo “pra” para seguir a escolha de tradução das obras do autor no Brasil.

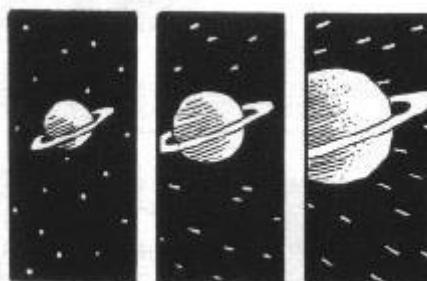
Figura 21: exemplo de transição momento-a-momento



Fonte: MCCLOUD, 2005, p. 70

No primeiro exemplo de transição momento-a-momento, uma mulher aparece na mesma posição em duas cenas. No primeiro quadro, ela está de olhos abertos; no segundo, de olhos fechados. Infere-se, portanto, que, no hiato entre as cenas, ela tenha realizado o movimento de fechar os olhos. Como sua localização no espaço não se alterou, podemos determinar que o hiato, neste caso, se adequa à categoria temporal.

Figura 22: exemplo de transição momento-a-momento



Fonte: MCCLOUD, 2005, p. 70

No exemplo seguinte, vemos o planeta Saturno a diferentes distâncias: a cada transição, ele se torna mais próximo, como se uma câmera fizesse o movimento de *zoom-in*. Ao analisarmos os espaços entre os hiatos, não conseguimos determinar uma mudança de tempo ou de espaço; o que ocorre é apenas um movimento de aproximação e enquadramento. Essas características se encaixam na categoria de hiato de perspectiva, que será melhor apresentada no capítulo 4.

Observando os dois exemplos de transição momento-a-momento, portanto, podemos determinar que eles podem se encaixar em duas categorias diferentes da sistematização proposta por esta pesquisa. Essa divergência de resultados, no entanto, não se limita a essas categorias. Analisemos os exemplos seguintes.

Figura 23: exemplo de transição ação-pra-ação



Fonte: MCCLOUD, 2005, p. 70

Na primeira sequência apresentada como exemplo para a transição ação-pra-ação, vemos um jogador de beisebol recebendo e, em seguida, rebatendo uma bola. Entre os dois quadros, não há transição de espaço: o atleta se mantém estático, limitando-se a movimentar o taco no momento em que a bola se aproxima o suficiente. Existe, no entanto, uma clara transição de tempo: o simples fato de a bola se aproximar do bastão entre a primeira e a segunda cena comprova isso. Portanto, podemos determinar que se trata de um hiato temporal, que demanda do leitor a inferência de que o taco rebateu a bola (já não mostrada na segunda cena).

Figura 24: exemplo de transição ação-pra-ação



Fonte: MCCLOUD, 2005, p. 70

No segundo exemplo, McCloud (2005) desenha a colisão de um carro com uma árvore. No primeiro quadro, vemos que o veículo se movimenta em alta velocidade em uma determinada direção, que não podemos ainda determinar qual é. No quadro seguinte, vemos o mesmo carro colidir violentamente contra uma árvore. O que se infere entre um quadro e outro é que, deslocando-se em alta velocidade na direção da árvore, o carro acabou por bater. Houve, nesse caso, uma transição de espaço — reforçada pelo fato de o veículo estar em movimento e ir ao encontro de uma árvore — e de tempo — necessária, nesse caso, para que o deslocamento fosse feito de um ponto ao outro, processo inferido pela pessoa que lê. Esse exemplo de transição ação-pra-ação, portanto, se encaixaria na categoria de hiato espaço-



temporal.

Figura 25: exemplo de transição tema-para-tema



Fonte: MCCLOUD, 2005, p. 71

Observemos, agora, as transições tema-para-tema. O primeiro caso (Figura 25), mostra, no primeiro quadro, um homem correndo de outro, que carrega um machado e afirma: “Agora você morre!”. Na cena seguinte, os dois personagens desaparecem: tudo que se pode ver é a cena noturna de uma cidade, com o silêncio entrecortado por uma onomatopeia (elemento que será esmiuçado na seção que trata sobre o hiato verbal no capítulo 4) que indica dor ou algo aterrorizante. Nessa sequência, é um pouco mais complicado perceber exatamente o que ocorreu: pode-se inferir, a partir da dedução lógica da sequência de cenas, que o homem cumpriu sua promessa e que o outro foi golpeado; não se sabe ao certo, no entanto, se ele está ou não morto. Como enfatiza o próprio McCloud, quem decide o que se passa ali é o próprio leitor. “Esse, caro leitor, foi o seu crime especial. Cada um o cometeu de acordo com seu próprio estilo” (MCCLOUD, 2005, p. 68).

Entre os dois quadros, o hiato estabelece uma ponte espacial — já que, em uma cena víamos os personagens, e na outra visualizamos apenas um panorama da cidade — e temporal — visto que uma ação, que não podemos determinar com certeza qual é, concretizou-se. O hiato, nesse caso, portanto, se encaixaria na categoria espaço-temporal.

Figura 26: exemplo de transição tema-para-tema



Fonte: MCCLOUD, 2005, p. 71

No exemplo seguinte, McCloud (2005) mostra uma conversa entre duas pessoas. Em um quadro, um homem questiona: “O que mais pode dar errado?”. No seguinte, uma jovem responde: “Bom, pelo menos Jerry não ligou!”. Na cena final, um telefone toca. Infere-se, pela sequência, que o homem e a jovem conversam — e que houve, nesse caso, tanto uma transição de tempo quanto uma de perspectiva, já que a “câmera” mudou seu enquadramento de um personagem para o outro — e que, ao fim, o telefone da casa toca — o que também implica em uma transição de tempo e, agora, de espaço. Não podemos determinar com clareza se quem liga é Jerry ou outra pessoa: isso só será esclarecido ao longo do restante da história. Podemos dizer, no entanto, que existem duas categorias diferentes de hiatos no caso dessa sequência: entre o primeiro e o segundo quadros, há transição temporal e de perspectiva; entre o segundo e o terceiro, espaço-temporal.

Figura 27: exemplo de transição cena-a-cena



Fonte: MCCLOUD, 2005, p. 71

Partindo para a análise das transições cena-a-cena, deparamo-nos, no primeiro exemplo, com uma sequência de dois quadros: em uma, um homem que parece estar ao telefone, diz: “Ele não pode fugir pra sempre!”. No quadro seguinte, vemos apenas uma casa, com a legenda: “Dez anos depois...”. Infere-se que, a partir da análise dos dois quadros, transcorreu-se uma década. Como não é possível saber com certeza se no primeiro quadro o homem estava diante da mesma casa apresentada na cena seguinte, não é possível determinar

se há ou não uma transição espacial; é certo, no entanto, que há uma mudança de tempo. O hiato, nesse caso, seria espaço-temporal ou temporal.

Figura 28: exemplo de transição cena-a-cena



Fonte: MCCLOUD, 2005, p. 71

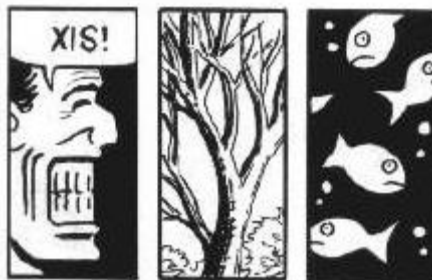
No exemplo seguinte, vemos um homem consolar uma mulher, que chora. Ele diz a ela que “ninguém sobreviveria àquele acidente”. No segundo quadro, vemos um homem, sentado sozinho em uma pequena ilha, possivelmente aguardando por socorro. Na legenda do quadro, lê-se “enquanto isso...”. Essa legenda é um indicativo de que as duas cenas se passam ao mesmo tempo: enquanto o homem consola a mulher, o outro espera por resgate. Infere-se, a partir daí, que ocorreu apenas uma transição espacial.

Figura 29: exemplo de transição aspecto-pra-aspecto



Fonte: MCCLOUD, 2005, p. 72

Em meio a todas as categorias apresentadas por McCloud (2005), a aspecto-pra-aspecto é a única que tem correspondência exata em nossa sistematização. O hiato que não permite inferências significativas de espaço, apenas mudanças de enquadramento e leves alterações no tempo (em casos específicos, que analisaremos mais adiante neste capítulo) é o de perspectiva. Os exemplos apresentados pelo autor norte-americano, portanto, se encaixam exatamente no que propomos como mudança de perspectiva. Por esse motivo, não os analisaremos. Fica registrada, todavia, a semelhança entre as duas categorias.

Figura 30: exemplo de transição *non-sequitur*

Fonte: MCCLOUD, 2005, p. 72

A última categoria apresentada pelo autor é a *non-sequitur*. Nela, não existe sequência lógica entre as cenas: como se pode ver no exemplo da Figura 30, no primeiro quadro um homem sorri para uma foto, no segundo é apresentada uma árvore e, no terceiro, uma série de peixes. Nesse caso, pode-se determinar com certeza que houve uma mudança de espaço; não é possível saber, no entanto, se todas essas cenas se desenrolam simultaneamente ou se cada uma delas se passa em um momento diferente. A análise dos hiatos, nesse caso, teria que ser feita de maneira retroativa: é a partir dos quadros seguintes, não mostrados neste exemplo, que poderíamos determinar com certeza quais os tipos de hiato presentes em cada caso. O mesmo se aplica aos outros exemplos apresentados por McCloud nessa categoria.

Pode-se tentar inferir, no entanto, o que ocorre nessa sequência: a partir da leitura da palavra “xis” no balão, é possível supor que se trata de uma sequência de fotografias de lugares aleatórios, talvez o rolo de uma câmera fotográfica. As possibilidades narrativas, no entanto, são infinitas.

A partir das comparações apresentadas, pode-se verificar as diferenças entre as duas propostas de sistematização. Longe de querer desmerecer a categorização de McCloud ou estabelecer algum tipo de relação hierárquica entre as duas, a intenção deste tópico foi demonstrar como as sistematizações se baseiam em parâmetros diferentes para estabelecer categorias inferenciais que ajudam a desvendar o que existe entre os quadros das HQs.

## 1.2 Hiato temporal

O primeiro tipo de hiato a ser analisado é responsável por uma das transições mais comuns entre os quadros das histórias em quadrinhos. Utilizado, na maior parte das vezes, como um dispositivo que garante a progressão da narrativa, eliminando cenas “dispensáveis” e garantindo que o autor opte por quais quadros efetivamente desenhar, o hiato temporal está relacionado a acontecimentos diversos que sempre se passam em um espaço fixo. Entre eles, pode-se citar a espera, o fluxo de pensamento de um personagem ou uma conversa. As possibilidades, no entanto, vão muito além disso.

Ramos (2016) faz menção ao processo de seleção de imagens pelo autor de uma história em quadrinhos. De acordo com ele, “entre vinhetas, há um processo de economia de imagens (colocam-se as cenas mais relevantes) e de inferência de informações” (RAMOS, 2016, p. 148). Os hiatos temporais são, em grande parte, responsáveis por essa economia, na medida em que oferecem ao autor a possibilidade de dar saltos — grandes ou pequenos, tais quais as elipses propostas por Cirne (1975) e discutidas no Capítulo 1 — na história que evitam que ela se torne lenta ou tediosa.

Vale ressaltar mais uma vez que, ancorados em Ramos (2016), acreditamos que os hiatos são os espaços responsáveis por gerar elipses, que são então inferidas e compreendidas pelo leitor.

Para que possamos compreender de maneira mais efetiva como se dão as quebras temporais, observemos o exemplo a seguir:

Figura 31: detalhe de *Fugir - Relato de um refém*, de Guy Delisle



Fonte: DELISLE, 2018, d.n.p.

Em *Fugir - Relato de um refém* (2018), que tem um de seus trechos apresentados na Figura 31, o autor franco-canadense Guy Delisle reconstrói a história do voluntário da instituição Médicos sem Fronteiras Christophe André, que é sequestrado durante uma viagem a trabalho à região do Cáucaso. Reconhecido pelos relatos de viagens em quadrinhos, que narram suas impressões sobre os costumes e a história de países como a China, a Coreia do Norte, Israel e Mianmar, Delisle faz sua primeira incursão em uma narrativa em terceira pessoa em *Fugir*, criado a partir de conversas tidas com Christophe, colega de trabalho de sua esposa, que também é voluntária na ONG.

Preso por algum motivo que desconhece, sem conseguir entender a língua de seus sequestradores e, pior ainda, temendo que ninguém venha resgatá-lo, Christophe passa seus dias em agonia, refletindo em silêncio sobre os possíveis desfechos de sua história. Sozinho, o personagem passa a grande maioria das cenas em uma mesma posição dentro de um quarto,

algemado a um aquecedor, pensando nas mais diversas possibilidades de resgate.

O fato de a narrativa se passar praticamente em um único cômodo já corrobora com a afirmação de que a progressão das cenas é puramente temporal. Isso ainda é reforçado pelo fato de que, em algumas páginas, Delisle não altera nem mesmo a perspectiva entre um quadro e outro, como visto na Figura 31. A progressão temporal se dá de maneira a reproduzir o tédio e a angústia do homem sequestrado, que tem apenas os pensamentos como companhia no cárcere.

Com poucas alterações de ângulo e perspectiva, a página nos passa a impressão de que os minutos se arrastam, os dias são iguais e intermináveis e o tempo está praticamente congelado. O grau de inferência necessário para a efetiva compreensão dessa cena tende a ser baixo, portanto, já que não se mostra muito difícil supor, visualizando as cenas, o que se passou nos momentos em que o autor optou por não escrever ou desenhar.

Nesse caso, também se deve ressaltar a importância do conteúdo verbal das legendas para transmitir a efetiva sensação de passagem do tempo. Se apresentasse o personagem em uma mesma posição ao longo de vários quadros sem palavras, Delisle poderia estar retratando várias vezes o mesmo momento congelado no tempo, como se estivesse prolongando a narrativa e transformando-a em uma grande pausa. O tempo de leitura das legendas, no entanto, acompanha o tempo que levam os pensamentos que se passam na cabeça do protagonista e é isso que dita a cronologia da narrativa.

Observando os quadros apresentados de maneira isolada, podemos ter uma ideia bastante clara de como se dão essas transições temporais. No primeiro quadro da Figura 31, Christophe diz “Vamos ver...”. No seguinte: “Hoje é 3 de julho”. Pode-se inferir que o que separa uma cena da outra, em termos de tempo, resume-se a alguns poucos segundos, o suficiente para que os pensamentos explicitados nas legendas corresse pela cabeça do personagem. Inferências semelhantes se dão ao longo dos próximos quadros, que seguem com o fluxo de consciência do protagonista. Como ele está na mesma posição e tem o olhar voltado à mesma direção nos dois quadros, pode-se depreender com alguma tranquilidade que não houve, ali, nenhuma mudança de espaço.

Ao longo das próximas páginas, serão apresentados exemplos de progressão temporal, que serão contextualizados e terão seus graus inferenciais analisados.

Figura 32: trecho de *Demolidor* nº 181, de Frank Miller



Fonte: MILLER, 2016, d.n.p.

A cena dos quadrinhos do *Demolidor*, de Frank Miller, em que a personagem Elektra é assassinada pelo vilão Mercenário (Figura 32), também carrega um exemplo de quebra especificamente temporal. Antes de analisá-la, no entanto, faz-se necessário apresentar o contexto da história e dos personagens.

Criado nos anos 1960 nos Estados Unidos por Stan Lee, Bill Everett e Jack Kirby, o *Demolidor* é apresentado inicialmente como uma criança criada no bairro Cozinha do Inferno, em Nova York, cercado pelo crime. Vítima de um acidente que o deixou cego na infância, Matt Murdock acaba desenvolvendo superpoderes sensoriais que, aliados à força física, são suas armas na vida adulta para combater o crime e a injustiça que assolam sua cidade. Cerca de 20 anos depois da primeira aparição do herói, Frank Miller criou a personagem Elektra, assassina altamente treinada que se torna seu interesse romântico. Contratada pelo Rei do Crime, que comanda o submundo de Nova York, ela acaba por ser assassinada pelo Mercenário, que também trabalhava para o vilão.

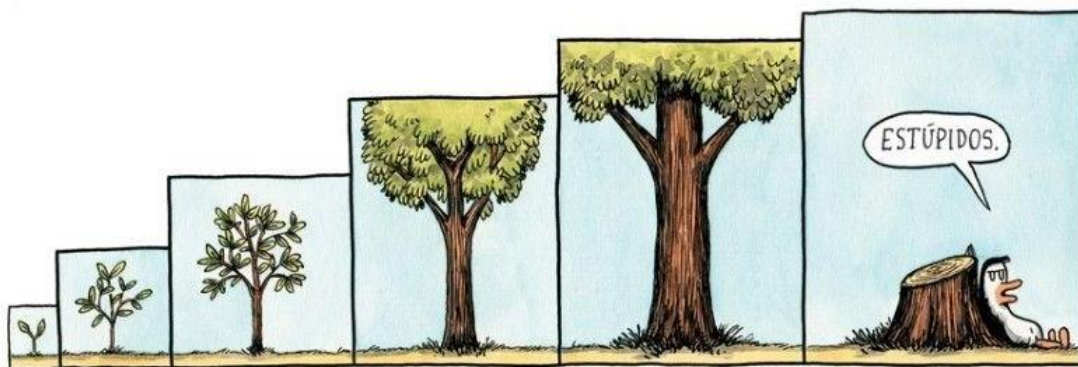
Apresentados os personagens e o enredo, podemos agora partir para a análise. Na sequência de quadros, o espaço em que se situa a ação é praticamente apagado para dar lugar a um fundo monocromático que vai se tornando gradativamente mais escuro à medida em que a personagem cai. Isso reforça que, ali, a transição é puramente temporal. Ela se dá ao longo de segundos: entre o primeiro e o terceiro quadros, acompanhamos Elektra, ferida, ser jogada ao chão pelo Mercenário. O hiato que existe entre os quadros quebra uma ação que se passa em instantes em três momentos, e é como se o leitor acompanhasse a heroína cair em câmera

lenta. Nesse caso, pode-se considerar que o hiato, além de atuar como ponte entre os quadros, adiciona um efeito de dramaticidade à cena. Vê-se, pela expressão da heroína no quadro 2 e sua posição no quadro 3, que a natureza de seus ferimentos é grave. De forma resumida, portanto, infere-se uma curta passagem de tempo entre os quadros.

Entre as cenas 3 e 4, também é possível inferir que pouco tempo se passou, mesmo que não se possa estipular quantos segundos Elektra levou para se erguer do chão; só se sabe que a queda foi breve. Também é possível inferir que a personagem conseguiu se levantar e agora se equilibra em uma tentativa de ficar de pé. O sangue jorra com ainda mais intensidade de seu ferimento. Mais uma vez, a quebra temporal é curta e tende a exigir um baixo grau de inferência do leitor.

Entre os quadros 4 e 5, depreende-se que Elektra consegue efetivamente se levantar e caminhar. Ali, da mesma maneira que na sequência anterior, não é possível saber com precisão quanto tempo se passou: alguns segundos? Alguns minutos? Devido à seriedade do ferimento, pode-se pensar que tenha sido difícil para a personagem se erguer, e que para conseguir se colocar de pé ela tenha levado vários minutos. Isso, no entanto, não passa de uma suposição, e a passagem do tempo vai ser determinada de forma particular pelo leitor. Essa transição exige um pouco mais de quem lê e, portanto, o nível de inferência tende a ser maior.

Figura 33: tira de Liniers



Fonte: LINIERS, 2013, d.n.p.

Seria correto dizer, então, que, quando a passagem de tempo é menor, o grau de inferência também é menor? É mais fácil deduzir uma transição de segundos do que uma de horas? Em alguns casos, sim, mas nem sempre o baixo grau de atividade inferencial está ligado a uma menor transição de tempo. A tira do argentino Liniers (Figura 33) exemplifica isso de maneira clara. Dividida em seis quadros, a história mostra o crescimento de uma árvore. Por estar instalada em um mesmo local desde o momento em que foi plantada, pode-se fazer a leitura de que não houve mudança espacial. Nos hiatos (que tiveram sua forma tradicional de canaleta suprimida pelo autor, e substituída pelas linhas dos requadros que





*Raw*, editada pelo primeiro quadrinista a vencer o prêmio Pulitzer<sup>20</sup>, o norte-americano Art Spiegelman, *Aqui* narra a história do local onde foi construído o cômodo de uma casa ao longo de milhares de anos. Ali, cada um dos quadros representa um momento diferente no tempo daquele mesmo espaço, inspirado na casa dos pais do autor. Depois de fazer sucesso como história curta, *Aqui* foi transformado em livro e publicado nos Estados Unidos em 2014. A obra chegou ao Brasil pela Companhia das Letras em 2017.

Como no restante do livro, a página mostrada na Figura 34 representa um canto da sala de estar de uma casa baseada na que o autor passou sua infância. A imagem do fundo, descobrimos a partir da legenda mostrada no canto esquerdo superior, é ambientada em 1949, e cada um dos outros quadros acontece em um ano diferente. Em 1943, um prato se quebra. Em 1982, alguém derruba uma taça. O mesmo parece ocorrer em 1963, com a diferença de que, ali, um rastro de vinho no chão nos leva a inferir que, talvez, tenha havido uma briga ou que uma pessoa se exaltou. Em 1967, alguém chama uma alguém de “babaca”. Em 1960, de “bobo”. Em 1955, de “esquisito”. Por fim, muito tempo adiante no futuro, em 2111, a casa é invadida por uma enchente que pode ter sido causada por uma chuva forte, um tsunami ou qualquer outra coisa; não temos como saber, apenas supor — o que pode ser categorizado como uma inferência com baixo grau de confirmação. O que é possível entender, em meio a toda essa profusão de quadros, é que há uma clara passagem de tempo, mas não uma passagem de espaço.

Neste caso, faz-se necessário ressaltar a importância do verbal para que a atividade inferencial seja bem-sucedida. Se, ao abrir essa página de *Aqui*, um leitor não se deparar com as legendas que indicam os anos em que as ações ocorrem, com certeza ficará confuso, pois o caminho para compreender o que ocorre deve necessariamente passar por uma análise conjuntada imagem e da palavra.

Da mesma maneira que na tira do cartunista argentino Liniers mostrada na Figura 33, em *Aqui* a forma tradicional do hiato é suprimida de maneira a ressaltar que não existe realmente uma divisão. Tudo acontece no mesmo lugar, em anos diferentes, mas também ao mesmo tempo, na ordem que os olhos do leitor quiserem conferir àquela narrativa não-linear.

Analisando o hiato entre os quadros, é possível realizar uma série de inferências de ordem temporal: na cena que se passa em 2111, por exemplo, pode-se deduzir que, entre este quadro e o principal, ao fundo, passaram-se cerca de 160 anos. A diferença fica mais curta se levarmos em conta o pequeno quadro, mais ao centro da página, que apresenta apenas a palavra “maluco”. Entre ele e o quadro principal, pode-se inferir, a partir da legenda, que há

---

<sup>20</sup> Prêmio norte-americano criado pela Universidade de Columbia, em Nova York, que reconhece os trabalhos nas áreas de Jornalismo, Literatura e Música.

um intervalo de um ano.

### 3.2 Hiato espacial

Ao contrário dos temporais, muito comuns nas páginas dos quadrinhos, os hiatos espaciais se consolidam apenas em algumas poucas HQs, dada a dificuldade de construção de casos desse tipo. Nessa forma de progressão, é necessário conciliar duas ou mais histórias simultâneas e narrar suas tramas de maneira compreensível em uma mesma página, tendo apenas os hiatos como linha divisória.

Mais uma vez, observemos um exemplo que permita demonstrar a categoria:

Figura 35: Página inicial de *Duas Vidas*, de Will Eisner



Fonte: EISNER, 1995, d.n.p.

O exemplo da Figura 35 ilustra a página inicial da edição nº 3 de *The Spirit*, detetive criado pelo americano Will Eisner. Publicado pela primeira vez nos anos 1940, o personagem é um justiceiro mascarado que combate o crime com a ajuda do comissário de polícia da cidade e amigo, oficial Dolan.

Na história *Duas vidas*, publicada originalmente em 1948, Eisner cria uma estrutura em que narra duas histórias simultaneamente: uma delas acompanha Carboy Gretch, preso na penitenciária de Central City, e a outra, Cranfranz Qwayle, que se sente prisioneiro do próprio casamento em uma casa nos subúrbios da mesma cidade.

As narrativas, que correm uma ao lado da outra emolduradas por um requadro que remete a uma página de revista, alteram o sentido de leitura da obra: ao invés de seguir a orientação tradicional, da esquerda para a direita e de cima para baixo, as histórias passam a se desenrolar da esquerda para a direita dentro de suas próprias molduras, correndo como narrativas independentes. A separação entre elas se dá por meio de um hiato vertical, reforçado pelo enquadramento de página que envolve os dois conjuntos de quadros.

Dentro das duas miniaturas, os cortes de cena são basicamente espaço-temporais. Pode-se observar esse tipo de hiato tanto na história da esquerda, de Gretch, quanto da que segue à direita, de Qwayle. Abordaremos com mais profundidade as características dessa categoria no próximo tópico.

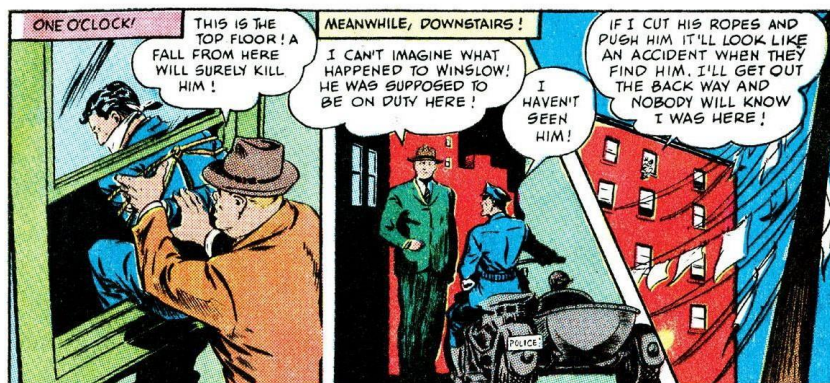
Observando o hiato entre uma miniatura de página e a outra, no entanto, notamos outro tipo de quebra: ali, infere-se que a progressão é meramente espacial. Não há aparente corte de tempo, e isso é reforçado pela parte verbal da página: ao topo dos dois grandes requadros que trazem a vida dos personagens, Eisner explica que teremos, a partir da leitura da história, “... a oportunidade de observarmos duas vidas... ao mesmo tempo”. A partir dali, as narrativas se desenrolam em linhas espaciais diferentes.

É importante ressaltar que, no caso dos hiatos espaciais, a contextualização por meio do verbal é ainda mais importante para garantir a compreensão da narrativa. Uma trama que apresenta três histórias e três personagens, cada uma em um lugar diferente, pode ser de difícil compreensão sem a ajuda de legendas e balões que indiquem tempo. Sem uma legenda que aponte que as três histórias se passam no dia 8 de novembro de 2019, por exemplo, o leitor poderia pensar que se passam em momentos diferentes de uma mesma época.

Um recurso verbal muito utilizado nesses casos, em especial pelas histórias em quadrinhos de super-heróis, é a expressão “Enquanto isso...” (“meanwhile...”, no original). A legenda, curta, já é suficiente para indicar ao leitor que a ação que deve se desenrolar a partir daquele quadro acontece de maneira simultânea à que foi narrada nas cenas anteriores.

Isso não impossibilitaria, no entanto, que uma história muda lidasse com tramas simultâneas.

Figura 36: expressão “meanwhile” (enquanto isso) nos quadrinhos



Fonte: YOE, 2018, d.n.p.

Se a primeira cena da Figura 36 acompanha o herói Don Winslow — tenente da inteligência naval criado pelo quadrinista norte-americano Frank Victor Martinek —, amarrado e amordaçado, prestes a ser jogado do topo de um prédio, o quadro seguinte dá um salto espacial de alguns metros para mostrar duas pessoas que aguardam pelo protagonista. O uso da expressão “enquanto isso” no topo do segundo quadro leva o leitor a inferir que as tramas estão se desenrolando simultaneamente e que, enquanto Winslow está prestes a ser assassinado, seus dois colegas estão esperando que retorne do que quer que fosse que estivesse fazendo. É apenas com a ajuda do recurso verbal da legenda que se pode compreender com precisão a transição de cena pretendida pelo autor. A inferência proporcionada pela associação entre o verbal e o visual nos leva a compreender que as ações que se passam no primeiro e no segundo quadros ocorrem simultaneamente, só que em lugares diferentes. O hiato, portanto, se encaixaria na categoria espacial.



Figura 37: página dupla de *O outro lado do espelho*, história do nº 3 de *Superamigos*



Fonte: BARR; GOLDEN; DECARLO, 1985, p. 88-89

A história *O outro lado do espelho*, de Mike Barr, Michael Golden e Mike DeCarlo (Figura 37), usa uma estrutura horizontalizada para narrar duas tramas simultaneamente: a do herói Batman e a do vilão Espreitor, que tiveram os pais assassinados no mesmo dia na cidade de Gotham. Um dos mais famosos heróis da DC Comics, o Batman fez sua primeira aparição no nº 27 da revista *Detective Comics*, em 1939. Na história, o bilionário Bruce Wayne, depois de ficar órfão muito jovem, cria a persona do Batman para poder combater o crime na cidade de Gotham.

Mais uma vez, duas tramas são contadas ao mesmo tempo ao longo da página. O formato dessas narrativas, no entanto, é diferente: elas agora se desenrolam ao longo de duas tiras horizontais, que alteram o sentido de leitura. Acompanhamos na tira de cima a já conhecida história de Bruce Wayne, que, após a morte da família, se dedica aos estudos para se tornar um dos maiores criminólogos do mundo, e, na de baixo, a do garoto que mais tarde se tornaria o Espreitor, que cresce em reformatórios juvenis, sem nenhum tipo de apoio, vivendo de pequenos crimes. A disposição dos quadros na página é que ajuda a conduzir o processo inferencial, na medida em que indica que as duas vidas estão sendo contadas ao mesmo tempo em locais distintos. Como já ressaltado anteriormente, a parte verbal e o contexto da história são essenciais para que o leitor perceba que as tiras narram duas tramas

simultâneas. Isso é reforçado até mesmo pelo título da história, *O outro lado do espelho*, que reflete nas tiras como duas vidas marcadas pelo mesmo trauma acabaram tomando rumos radicalmente diferentes.

A partir disso, pode-se depreender que, nos hiatos verticais ocorrem quebras apenas de ordem espacial. O grau de inferência nesse caso é difícil de mensurar, porque, apesar de parecer fácil perceber que as duas tramas se desenrolam em espaços diferentes da mesma cidade, não se sabe ao certo a distância que separa os locais.

Da esquerda para a direita, as duas grandes tiras que formam esse trecho da história correm de maneira a garantir a dinamicidade da narrativa, mais uma vez por meio de uma série de hiatos espaço-temporais. Eles tendem a exigir um grau médio de inferência, já que, apesar de necessitarem da atenção do leitor para serem efetivamente compreendidos por meio da depreensão das informações elípticas entre uma vinheta e a outra, limitam-se a garantir a progressão da história, sem grandes saltos.

Figura 38: cena de *L'espace d'un soir*, de Colonel Moutarde e Brigitte Luciani



Fonte: BRIGITTE, MOUTARDE, 2007, p. 7

Na obra francesa *Espace d'un soir*, de Brigitte Luciani e Colonel Moutarde (Figura 38), imperam quatro grandes quebras espaciais: mais uma vez, cada uma delas se passa em uma tira horizontal. A narrativa acompanha principalmente a história do casal Franck e Marlene, que organiza uma grande festa no condomínio para inaugurar seu novo apartamento. Enquanto a comemoração se desenrola na segunda tira, as autoras também narram outras três histórias, que se passam cada uma em um piso daquele edifício de quatro andares em Paris. As quatro tiras horizontais, portanto, são independentes entre si, e apresentam histórias diferentes, que correm de maneira simultânea. Considerando os hiatos no sentido vertical, portanto, temos diversas quebras espaciais.

O quadrinho, no entanto, apresenta, além do verbal, outro recurso que auxilia o leitor no processo inferencial: a cor. Cada uma das tiras é produzida com tons específicos: a primeira em tom amarelado, a segunda em cores alaranjadas, a terceira em azul e a quarta em tons pastéis. Isso auxilia o processo de compreensão e tende a diminuir o grau de inferência

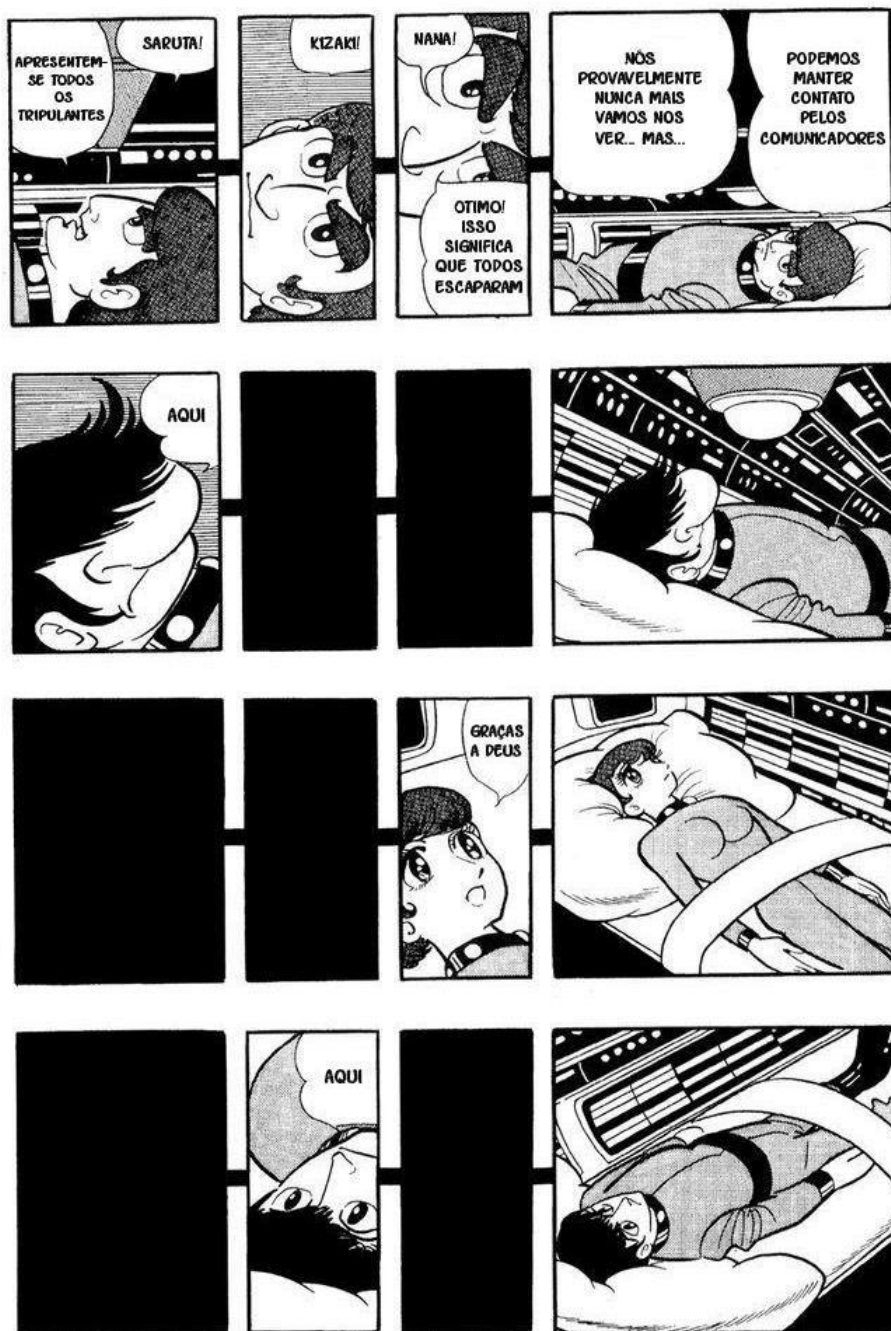


requerido do leitor para compreender de maneira clara o desenrolar da narrativa. Os tons são mantidos até o final da obra e reforçam a unidade de cada uma das histórias.

No sentido vertical, portanto, infere-se uma mudança de espaço dissociada de uma mudança de tempo. Ali, as quebras espaciais tendem a não exigir um alto grau de inferência por parte do leitor, que é guiado pelas legendas verbais e pela cor. Já no sentido horizontal, percebe-se que as pontes são espaço-temporais, e em sua maioria tendem a exigir baixo grau de inferência, visto que apenas acompanham o desenrolar da narrativa, sem realizarem grandes quebras na história.

No sentido horizontal, somos incitados a ler uma tira de cada vez, já que cada uma delas contém uma história particular (ainda que, mais adiante, os enredos tendam a se entrelaçar) Somos, neste caso, apresentados a uma série de hiatos espaço-temporais. Essa categoria, que será explicada ao longo do próximo tópico, garante a progressão e a dinamicidade da história ao estabelecer pontes que fazem pequenos saltos na história: na última tira, por exemplo, percebemos que um homem se desloca de onde está até se aproximar da poltrona em que está sentada a mulher com quem conversa. Nos hiatos, o que podemos inferir é que ele caminhou alguns passos — não sabemos quantos, mas tendemos a imaginar que são poucos, visto que os dois estão no espaço fechado de um apartamento — e que, para isso, levou determinado tempo. Esses movimentos caracterizariam um hiato espaço-temporal, que se associa ao hiato espacial que existe no sentido vertical dos quadros para conseguir desenvolver a história.

Figura 39: trecho de *Phoenix Vol. 3: Yamato/Space*, de Osamu Tezuka



189

Fonte: TEZUKA, 1969, p. 189

Série incompleta do japonês Osamu Tezuka, *Phoenix* é composta por 12 volumes que narram tramas diferentes; a obra versa sobre imortalidade e as consequências de alcançá-la. No volume três, que terá uma de suas páginas (Figura 39) analisadas, acompanhamos a história da tripulação de uma nave espacial que traça seu caminho de volta para a Terra depois de uma longa viagem. Os astronautas, congelados em suas cápsulas criogênicas, revezam-se para pilotar a nave, até que um deles morre e causa um acidente. Obrigados a ejetar suas cápsulas para o espaço, os tripulantes que restaram flutuam no universo, capazes de se comunicar uns com os outros, mas impossibilitados de se reunirem novamente.

A página que analisaremos se passa pouco depois do acidente. Flutuando pelo espaço, o capitão e outros três tripulantes tentam se comunicar pela primeira vez. Nesse ponto, é importante discutir a estrutura composicional do quadrinho de Tezuka: repleto de quebras espaciais, *Phoenix* tem leitura primordialmente vertical, e só então da direita para a esquerda (sentido de leitura tradicional de quadrinhos japoneses). Isso significa que a página é dividida em tiras verticais, diferentemente dos outros exemplos apresentados.

Agora que o modo de leitura foi apresentado, observemos a página mais uma vez. No primeiro quadro, o capitão afirma que a tripulação pode ficar em contato por meio dos comunicadores, mesmo que nunca mais consiga se reencontrar. Nas tiras abaixo, vê-se que os tripulantes estão em silêncio, escutando o capitão. Entre um quadro e outro, portanto, infere-se uma quebra de espaço que não conseguimos mensurar. Apesar disso, o grau de inferência tende a não ser tão elevado, já que se pode depreender, pelo contexto da história, que as cápsulas estão flutuando no universo, e que cada uma delas ocupa um lugar ali. Mesmo que não seja possível compreender qual a distância entre uma e outra, isso não é necessariamente um fator de complicação para a apreensão da narrativa. O grau de inferência, portanto, tende a não ser alto — se o leitor, claro, entender a “chave” da leitura.

No quadro seguinte, o capitão começa a chamar os tripulantes pelo nome. “Nana!”, grita primeiro, e, ao correr os olhos pela página, vê-se que a personagem responde: “Graças a Deus”. Ali, pode-se dizer que a quebra é primordialmente espacial: mesmo que haja uma quebra temporal — afinal, é necessário que se passem alguns segundos para que o capitão termine de falar e Nana possa então responder —, ela é ínfima e não significativa. Nos outros quadros, Tezuka apaga os personagens e pinta as cenas de preto, em uma tentativa de mostrar ao leitor que a participação deles ali não é significativa o suficiente para que apareçam. No momento em que são chamados, seus desenhos ganham vida, e os que já responderam se transformam nas cenas apagadas. A estrutura dá uma fluidez maior à narrativa da página, e o fato de os olhos do leitor correrem mais rápido pelos quadros vazios aproxima o tempo de leitura do tempo de narrativa proposto por Tezuka, que é praticamente simultâneo.

### 3.3 Hiato espaço-temporal

Tipo de relação inferencial comum nas histórias em quadrinhos, o hiato espaço-temporal já chegou a figurar em exemplos de outras categorias mencionadas anteriormente. Existente em passagens de cena que envolvem transições de tempo e espaço, esse tipo de hiato é usado tanto como uma forma de garantir o dinamismo da história, de maneira semelhante ao processo de economia de imagens que observamos na análise dos hiatos

temporais, ou como uma maneira de conduzir bruscas quebras narrativas, que transportam o leitor, por exemplo, ao longo dos anos da vida de um mesmo personagem.

Para conseguirmos visualizar um pouco melhor, observemos o exemplo a seguir:



Fonte: MCDONNELL, 2018, d.n.p.

Nessa história da tira *Mutts* (Figura 40), vemos os personagens Chuchu (o gato) e Duque (o cachorro) se encontrarem à porta de uma casa. Depois de um breve diálogo (“Que dia é hoje?”, “Terça, 2 de janeiro”), Chuchu desce da soleira da porta e começa a caminhar com Duque pela neve. Entre esses dois quadros, existe um hiato espaço-temporal: ao andarem de um ponto a outro, os dois se deslocam no espaço (mesmo que seja por poucos passos); para isso, levam determinado tempo. Isso configura um hiato espaço-temporal, que também ocorre entre o segundo e o terceiro quadros, quando os dois animais mais uma vez se deslocam para longe da casa. Como as progressões apresentadas não transportam o leitor por grandes distâncias ou períodos de tempo, elas tendem a exigir um baixo grau de inferência para que sejam efetivamente compreendidas.

Mais uma vez, tentaremos analisar as características desse tipo de hiato com base em exemplos encontrados em quadrinhos diversos:

Figura 41: trecho a ser analisado de *Birchfield Close*, de Jon McNaught



Fonte: MCNAUGHT, 2016, d.n.p.

Retirado da obra *Birchfield Close* (Figura 41), quadrinho do britânico John McNaught que retrata o cotidiano de pessoas comuns em uma cidade igualmente comum, o trecho apresenta de maneira simples como se dão as quebras espaço-temporais. Ao longo da

sucessão de pequenos quadros, observa-se um balão ascender aos céus lentamente, viajando pelo mar e pelas montanhas até que, por fim, aparece distante das duas pessoas que o observavam desde o momento em que foi lançado.

Ao longo dos quatro quadros, observa-se um balão ocupar diferentes espaços: enquanto na primeira cena ele aparenta estar bem próximo a uma espécie de cidade ou vilarejo, no último já é possível vê-lo, ao longe, atravessar as montanhas. Nos hiatos, a inferência a ser feita é tendencialmente menor: inflado, o balão se desloca lentamente. Entre um quadro e outro, portanto, passam-se alguns instantes enquanto ele se locomove pelo espaço. Ocorrem, portanto, três hiatos espaço-temporais, nesse caso.

Mesmo que simples, esse é um exemplo de hiato espaço-temporal. Entre um quadro e outro, pode-se dizer que se passam alguns segundos e que o balão se desloca apenas alguns metros por locais diferentes, o que não exige um alto grau de inferência do leitor, que consegue compreender o que acontece apenas correndo os olhos pelas cenas.

Figura 42: cena de *Asterios Polyp*, de David Mazzucchelli

Fonte: MAZZUCHELLI, 2011, d.n.p.

Neste trecho de *Asterios Polyp* (Figura 42), obra do norte-americano David Mazzucchelli vencedora do prêmio Eisner<sup>21</sup> de 2010, é possível perceber uma sequência de hiatos espaço-temporais não necessariamente relacionados ao prosseguimento de uma mesma cena. Ali, o autor, que no momento apresenta os conflitos no relacionamento do protagonista, que empresta seu nome à obra, com sua esposa, ilustra duas cenas — nos dois primeiros pares de quadros — que não têm sua temporalidade definida. Na primeira, ela pergunta quando vão jantar com um grupo de amigos (“... Vamos jantar com eles...”) e, diante da resposta grosseira dele (“Terça”), questiona se a data não seria outra (“Você tem certeza de que não é quinta?”). Já na última, ele desdenha do mal-estar do gato da casa, apesar de ela reforçar que há algo de

<sup>21</sup> Importante prêmio da indústria americana de quadrinhos, o Eisner é concedido durante a Comic Con San Diego, um dos maiores eventos do mundo voltados ao ramo, às melhores obras, séries e profissionais do ano.



errado.

Para uma explicação mais detalhada, desmembraremos a página do quadrinho:

Figura 43: primeiro trecho a ser analisado de *Asterios Polyp*, de David Mazzucchelli



Fonte: MAZZUCHELLI, 2011, d.n.p.

No primeiro quadro da Figura 43, a esposa de Asterios, Hana, pergunta-lhe em qual dia da semana marcaram de se encontrar com um grupo de amigos, ao que ele responde, quase que instantaneamente, “terça”. Quando ela reforça a pergunta, questionando se tem certeza de que não seria na quinta, ele mais uma vez repete: “terça”. Na cena seguinte, que a legenda indica se passar na terça, os dois estão impacientes. Sob a chuva, ele questiona se não estaria, na verdade, errado (“Sabe... Eu me pergunto se na verdade era na quinta”). De qualquer forma, não se importa em pedir desculpas.

A sequência é um exemplo de hiato espaço-temporal que não está relacionado à economia de imagens, como na obra de Jon McNaught. Aqui, são captados dois curtos trechos, que, juntos, conseguem narrar uma história. O primeiro não tem sua temporalidade definida: tudo o que sabemos é que se passa antes de terça-feira. O local é provavelmente a casa dos personagens, postas as atividades que desempenham (um atende o telefone enquanto o outro parece lidar com algum tipo de reforma). No quadro seguinte, os dois estão sob a chuva, ele de olho no relógio, questionando-se se não teria mesmo errado a data. O que se infere entre os dois quadros é que alguns dias se passaram e chegou a terça-feira em que supostamente ocorreria o jantar. Isso é reforçado pela legenda no canto superior esquerdo do segundo quadro, que indica a data. O espaço, por sua vez, não é muito bem determinado: apesar de estarem na rua, não se pode ter certeza da localização exata: o que se pode inferir é que estão próximos ao restaurante. Infere-se também que, no fim, Asterios deveria ter ouvido a esposa, e o fato de não admitir isso faz com que ela apresente uma expressão contrariada.



A partir da análise do hiato existente entre os dois quadros, então, chega-se à conclusão de que houve uma quebra espaço-temporal. Apesar de o indicador de tempo na legenda do segundo quadro dar pistas ao leitor e facilitar o processo, pode-se dizer que o grau de inferência exigido para a plena compreensão do hiato tende a ser mediano.

Figura 44: segundo trecho a ser analisado de *Asterios Polyp*, de David Mazzucchelli



Fonte: MAZZUCHELLI, 2011, d.n.p.

À semelhança do primeiro trecho, o segundo (Figura 44) também traz uma cena curta, dividida em dois quadros. Ali, Hana nota reações atípicas no gato da casa, Noguchi, e sinaliza que pode haver algo errado com ele. Asterios, por sua vez, replica secamente que está tudo certo (“Ele está bem. Já vi ele fazendo isso antes”). No quadro seguinte, um veterinário examina o felino e ressalta que foi bom que o tivessem trazido logo. Ao fundo, Hana encara Asterios, que parece se desculpar com os olhos.

O que se infere entre os dois quadros é que, não convencida pelo marido, Hana o obriga a acompanhá-la até um veterinário. Nesse ínterim, pode-se depreender que houve uma mudança de espaço — da casa dos protagonistas à clínica — e de tempo — de alguns minutos ou mais, não se pode precisar com certeza. É fato, no entanto, que houve uma progressão de tempo e de espaço, e isso caracteriza um hiato espaço-temporal.

Neste caso, a relação com o verbal ajuda o leitor a desvendar o que está subentendido nos hiatos com uma facilidade maior. Se o gato não está bem e logo aparece no veterinário, depreende-se que ele foi levado até lá pelos donos, e que o tempo transcorrido a partir daí, apesar de não ser preciso, não pode ter sido muito longo. Por conta disso, pode-se considerar que a cena tende a demandar um grau médio de inferência por parte do leitor.

Figura 45: trecho a ser analisado de *A vida de Jonas*, de Magno Costa



Fonte: COSTA, 2014, p. 8

Mas será que, além do verbal, algum outro elemento dos quadrinhos pode ajudar a sinalizar e facilitar o processo inferencial necessário no hiato entre uma cena e outra? O trecho da obra brasileira *A Vida de Jonas* (2014), de Magno Costa, representada pela Figura 45, mostra que sim: a cor também pode ser uma aliada importante no processo de compreensão. A página já foi apresentada como exemplo em capítulo anterior.

Neste trecho do quadrinho, que narra as tentativas de um homem alcoólatra e desempregado de recuperar sua dignidade e a mulher que ama, acompanhamos Jonas, o protagonista, que diz, em conversa com um amigo, ter visitado o apartamento da ex-mulher na noite anterior. Ela, no entanto, recusa-se a abrir a porta e o deixa ali, estendendo a mão em sua direção, sozinho no corredor escuro.

Comparando o segundo e o terceiro quadros da Figura 45, não percebemos muitas diferenças. Jonas está na mesma posição de antes, com a mesma expressão. O fundo da cena, no entanto, é diferente: em vez de ter uma porta, provavelmente do apartamento vizinho ao de sua ex-mulher, atrás de si, o personagem parece estar sentado em um restaurante ou uma lanchonete, segurando um hambúrguer.

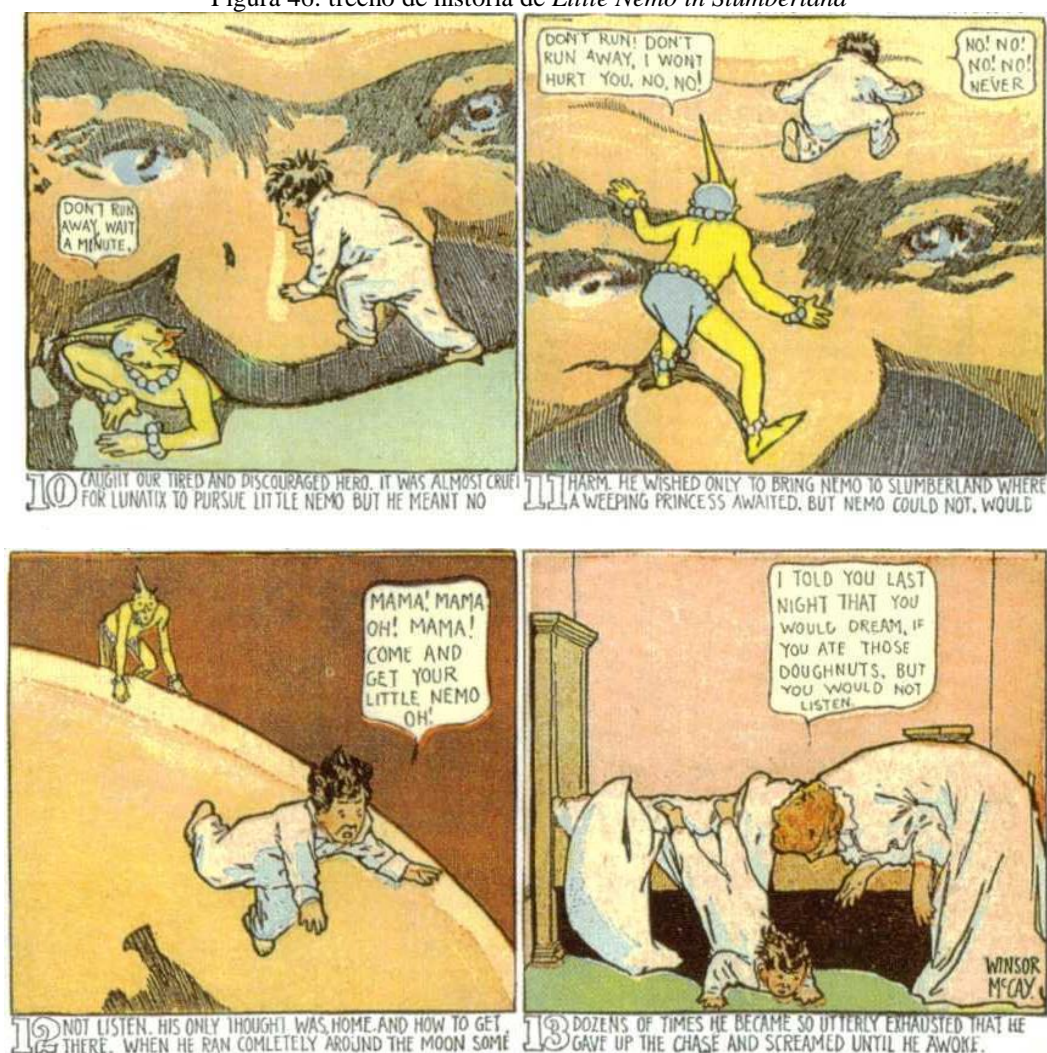
A cor, neste caso, é um recurso importante para ajudar o leitor a descobrir o que está acontecendo: se no segundo quadro Jonas está no prédio da ex-mulher e no terceiro em uma



lanchonete, infere-se que o tempo e o espaço mudaram. Mais do que isso: percebe-se, pelo tom azulado das imagens, que o segundo quadro e as cenas anteriores a ele apresentam uma lembrança do personagem, que esteve no prédio em algum momento passado. Quando as cores voltam aos tons vivos habituais, infere-se que aquele é o fim da digressão e que o tempo da narrativa voltou a ser o presente.

Em razão da necessidade de articulação entre imagem, palavras e cor, pode-se dizer que a ponte entre o segundo e o terceiro quadros do trecho analisado tende a exigir um grau maior de inferência por parte do leitor.

Figura 46: trecho de história de *Little Nemo in Slumberland*



Fonte: MCCAY, 1905, d.n.p.

Protagonista de uma história em quadrinhos popular do início do século XX, Little Nemo foi lançado em 1905 pelo quadrinista norte-americano Winsor McCay. Publicada nos jornais New York Herald e New York American, a tira foi chamada inicialmente de *Little Nemo in Slumberland*. Mais tarde, com a troca de jornal, passou a ser intitulada *In the land of*

*wonderful dreams.*

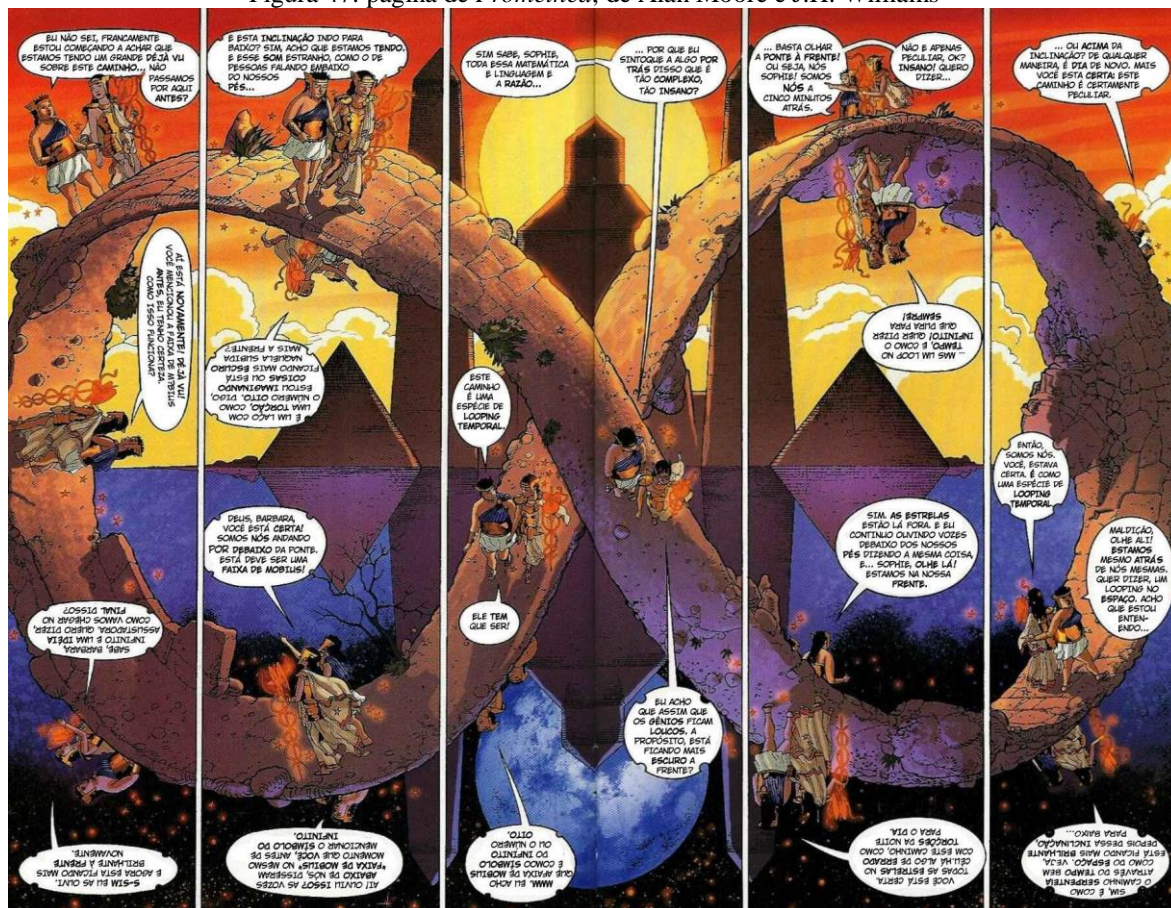
A premissa de todas as histórias era a mesma: o pequeno Nemo vivia aventuras fantasiosas, povoadas de monstros e criaturas mágicas, que inevitavelmente terminavam quando ele acordava em sua cama, sempre no último quadro. A transição entre sonho e realidade é, aliás, o principal motivo pelo qual optamos por analisar uma das tiras nesta dissertação.

O exemplo da Figura 46 foi extraído de uma história publicada em 1905. Nela, Nemo é levado por sua cama voadora até a lua, onde é recebido pelo personagem Lunatix. Desconfiado pelo fato de os portões da lua se fecharem atrás dele, Nemo decide correr para longe de Lunatix, temendo que possa causá-lo algum mal. No auge de seu desespero, o garoto acorda no chão de seu próprio quarto sendo socorrido pela mãe, que diz tê-lo advertido de que sonharia muito quando comeu aquele donut.

Apesar de todos os hiatos do trecho serem espaço-temporais, voltemos nossa atenção especificamente para o que existe entre os dois últimos quadros, quando Nemo acorda da perseguição e descobre — mais uma vez — que tudo não passava de um sonho. No quadro 1 dessa sequência, ele corre da estranha criatura Lunatix, ainda sobre a superfície da lua. No quadro seguinte, está na própria cama, sendo acudido pela mãe. O que se pode inferir entre as duas cenas é que, transportado de volta do mundo dos sonhos para a realidade, ele acorda na própria cama. Abandonando a distinção entre realidade e fantasia, podemos determinar que o personagem foi transportado — mesmo que apenas em essência — da lua para o próprio quarto. Ocorreu, pois, uma transição de espaço, que não podemos mensurar, e que portanto tende a exigir um alto grau de inferência. Não sabemos também quanto tempo se passou, mas, mesmo que ele seja mínimo — o suficiente para um abrir de olhos —, não se pode descartá-lo. Temos, portanto, um caso de hiato espaço-temporal.



Figura 47: página de *Promethea*, de Alan Moore e J.H. Williams



Fonte: MOORE; WILLIAMS JR, 1999, d.n.p.

Conhecida por seu ambicioso projeto de design, *Promethea*, série de quadrinhos norte-americana criada por Alan Moore e J.H. Williams, narra a história de uma jovem universitária em um universo alternativo, uma espécie de Nova York futurista do fim dos anos 1990. Ela tem o corpo e a alma possuídos pela entidade mística Promethea, destinada a ser a responsável pelo Apocalipse.

No trecho apresentado na Figura 47, dois personagens aparecem caminhando sobre uma espécie de ponte, que se apresenta contínua, apesar das lacunas deixadas pelo hiato no desenho. Criada com o formato do infinito, a construção tem uma estrutura fantasiosa, que dá uma volta sobre si mesma. Observando rapidamente, pode-se ter a impressão de que são diferentes personagens que caminham simultaneamente por sobre essa ponte; isso não é o que acontece.

Percebe-se, em uma análise mais detalhada e, principalmente a partir da leitura dos balões, que, apesar de o desenho do cenário ser o mesmo, os personagens estão se movimentando por ele ao longo dos quadros e mesmo dentro das próprias vinhetas.

A passagem do tempo pode ser inferida tanto a partir do ponto de vista lógico — caminha-se e percorre-se determinada distância, então consequentemente gasta-se

determinado tempo — quanto a partir da análise do desenho. Na parte de cima da página é dia; na parte de baixo, noite.

Essas transformações são notadas pelos próprios personagens, e, nesse caso, é importante ressaltar a importância da leitura dos balões para a plena compreensão da narrativa. Em determinado momento do trajeto, já na parte de baixo da ponte, um dos personagens exclama: “Meu Deus, Barbara, você está certa! Aqueles somos nós caminhando na parte de baixo da ponte. Essa deve ser uma tira do Moebius”, diz.

A estrutura fantasiosa da ponte, que lembra uma fita com as duas extremidades coladas e com o corpo retorcido de maneira a se assemelhar ao símbolo do infinito, remete à fita de Moebius, criada pelo matemático de mesmo nome durante o século XIX. Ao perceberem que conseguem ver a si próprios alguns passos adiante na ponte em outro quadro, os personagens se dizem presos a uma tira de Moebius. A fala parece brincar com a duplicidade de significados possíveis: pode-se associar a situação tanto ao matemático alemão que criou a forma sobre onde caminham quanto ao quadrinista francês de mesmo nome, conhecido por criar histórias que beiram o surrealismo.

Pode-se inferir, então, a partir da análise dos quadros da página, que os personagens caminham ao longo de uma mesma estrutura, provavelmente construída para mantê-los para sempre no mesmo trajeto, e que vão vencendo alguns metros ao longo de cada quadro. Como é necessário compreender primeiramente a estrutura da página para se apreender a narrativa, pode-se dizer que os hiatos presentes neste trecho de *Promethea* tendem a exigir um alto grau de inferência por parte do leitor.

## CAPÍTULO 4

### OS OUTROS HIATOS POSSÍVEIS

Apresentadas as contribuições já existentes às categorias de hiatos no que se refere ao processo inferencial, explicitamos agora, neste capítulo, outras possibilidades descobertas por meio da análise de uma série de histórias em quadrinhos, nacionais e estrangeiras.

Ao contrário das outras categorias apresentadas, os novos tipos de hiatos propostos não se limitam a abarcar apenas os eixos tempo e espaço. Enquanto um deles lida com a própria estrutura narrativa das HQs, dois outros deixam a progressão narrativa em segundo plano para demonstrar como o processo inferencial pode oferecer ao leitor informações que não se limitam a localizar o personagem nos eixos tempo e espaço.

Dadas as diferenças entre os hiatos que lidam com a progressão e os dois que fornecem dados adicionais durante a inferenciação que se dá ao longo da leitura, dividiremos essas novas categorias em dois tipos: hiatos essenciais — necessários para que a narrativa progrida— e acessórios — que agregam informações que, apesar de importantes e interessantes, não são essenciais para que haja uma compreensão efetiva do que vem ocorrendo ou vai ocorrer na história. Apesar de dividirmos, aqui, apenas nossas propostas de hiato, vale ressaltar que os três tipos apresentados no capítulo anterior também se encaixariam na categoria de hiatos essenciais.

Também é importante ressaltar que essa sistematização não impede que hiatos de categorias diferentes sejam encontrados em um mesmo espaço. Isso poderá ser observado principalmente no caso do hiato acessórios, que em sua maioria coexistem com os essenciais nas transições entre as cenas.

#### 4.1 Hiatos essenciais

##### 4.1.1 Hiato de perspectiva

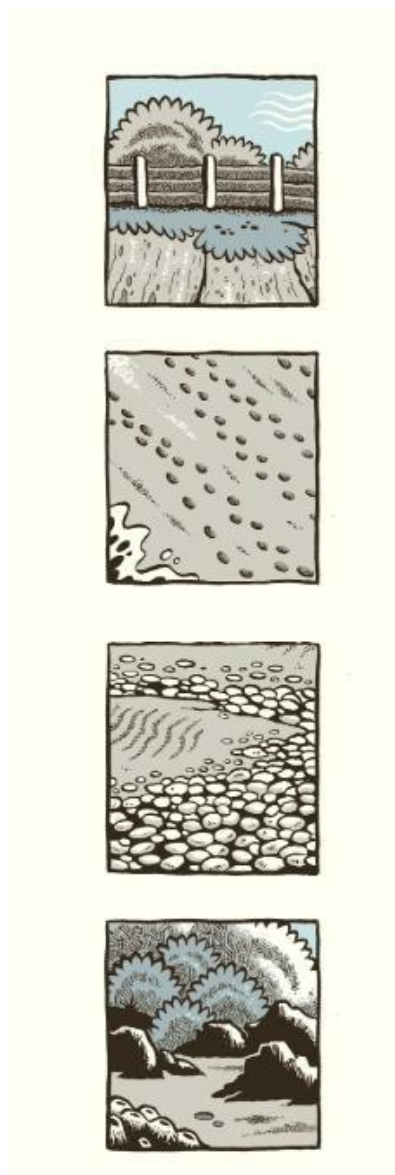
Observando as categorias apresentadas anteriormente, pode-se chegar à conclusão de que as transições nos hiatos estarão sempre ligadas a progressões significativas de tempo, espaço ou ambos. Esse não é o caso, no entanto, do hiato de perspectiva, caracterizado por uma mudança mínima, senão nula, nos quesitos tempo e espaço. Nesses casos, o quadro atua como uma câmera, e o hiato possibilita que saltemos de um enquadramento para o outro como se corrêsemos os olhos por um ambiente e decifrásemos seus vários detalhes e perspectivas. O objetivo do que chamamos de hiato de perspectiva é, portanto, mostrar-se como uma



possibilidade de mudança de ângulo ou foco, que guia os olhos do leitor na direção de determinados aspectos de uma cena.

Observemos um exemplo do hiato de perspectiva em uma página de uma história em quadrinhos:

Figura 48: cena de *Blue*, de Pat Grant



Fonte: GRANT, 2012, d.n.p.

Misturando autobiografia e ficção científica, *Blue*, do australiano Pat Grant, narra o dia de três jovens aliens na praia. Eles, que inicialmente haviam decidido matar aula para se divertirem, de repente se veem enredados em uma trama de mistério e precisam descobrir quem foi o responsável pela morte de um ser encontrado à beira do mar.

As cenas apresentadas na Figura 48 são a abertura da obra, desenhada toda em tons de azul. Ali, é possível perceber diversos aspectos de uma praia: a vegetação no entorno, as

pegadas na areia, o cascalho à beira do mar. Os quatro quadros, dispostos na vertical, mostram uma multiplicidade de perspectivas de um mesmo espaço. Nos hiatos que existem entre um quadro e outro, não é possível inferir uma mudança de tempo significativa: é como se os olhos de um personagem corressesem de um lado ao outro da cena que têm diante de si, oferecendo a cada quadro um ângulo diferente do que vê.

Não se pode descartar, no entanto, a leitura de que haja transição de espaço entre uma cena e outra no hiato de perspectiva. Nesse caso, ainda que ocupe o mesmo ambiente da cena anterior, a câmera estaria alterando seu posicionamento no espaço, o que levaria, necessariamente, a uma transição espacial. Cabe salientar, no entanto, que essa transição, mesmo que ocorra, implica em uma alteração mínima de espaço, já que tem muito mais a ver com o ângulo de visão do que com necessariamente um deslocamento. Por isso, não consideramos que haja transições espaciais significativas em hiatos de perspectiva.

Como mencionado anteriormente, McCloud (2005) apresenta uma categoria similar ao hiato de perspectiva: a transição aspecto para aspecto. Apesar de já termos discutido em seções anteriores as diferenças entre as duas sistematizações, cabe ressaltar aqui a semelhança entre as duas. De acordo com o autor:

Figura 49: Transição aspecto para aspecto



Fonte: MCCLOUD, 2005, p. 72

Depois de apresentar sua sistematização, McCloud (2005) faz uma espécie de análise quantitativa, que estima a porcentagem de determinadas categorias em quadrinhos de diferentes nacionalidades. Ao abordar a aspecto para aspecto, menciona sua presença maciça em quadrinhos orientais, ao contrário do que ocorre com obras do Ocidente. Isso se deve a uma característica muito mais contemplativa dos quadrinhos japoneses que, por disporem de mais espaço do que os irmãos ocidentais, permitiriam um “lento movimento cinematográfico” que ajudaria a construir o clima da história e a ambientar o leitor. Ainda segundo o estudioso:

Figura 50: transição aspecto para aspecto



Fonte: MCCLOUD. 2005, p. 81<sup>22</sup>

Mais do que apresentar vários ângulos de uma mesma paisagem, a inferência de mudança de perspectiva pode acompanhar os dois lados de uma conversa. O trecho a seguir, da obra *Daytripper*, dos irmãos brasileiros Fábio Moon e Gabriel Bá (Figura 51), nos apresenta vários ângulos de uma interação.

Apesar de a página como um todo trazer uma série de mudanças de tempo e de perspectiva, nos deteremos com mais calma no último trecho, em que o protagonista Brás

<sup>22</sup> De maneira a mostrar apenas os trechos essenciais, a página foi editada e o quadro à esquerda removido.

adentra no hospital para conhecer seu primeiro filho, Miguel. A história, que narra a vida do personagem através das múltiplas possibilidades de morte que encontra em seu caminho, apresenta neste trecho o homem, já adulto, sofrendo pelo falecimento recente do pai, vítima de um ataque cardíaco, e, ao mesmo tempo, ansioso para conhecer seu primogênito.

Figura 51: trecho a ser analisado de *Daytripper*, de Fábio Moon e Gabriel Bá



102  
Fonte: BÁ; MOON, 2010, p. 102

Observando as transições entre esses quatro quadros (Figura 51), podemos perceber com clareza como se dão as mudanças de perspectiva. Na primeira cena, Brás chega ansioso a uma porta, que assumimos se tratar da que leva ao quarto de sua mulher no hospital. Na segunda cena, ela olha para alguém, provavelmente ele. O que se infere entre um quadro e outro é que a “câmera”, inicialmente apontada na direção de Brás, fez um giro de 180° para então mirar a mulher, que acabara de dar à luz. Essa é, portanto, a primeira mudança de perspectiva.

Entre o segundo e o terceiro quadros, ocorre uma mudança espaço-temporal: infere-se que, ao ver a mulher, Brás tenha corrido em sua direção para abraçá-la. Juntos, os dois sorriem. O que o quarto quadro faz é aproximar a cena, de maneira que vejamos com mais clareza a felicidade e a emoção do protagonista.

Figura 52: trecho a ser analisado de *Building Stories*, de Chris Ware



Fonte: WARE, 2012, d.n.p.

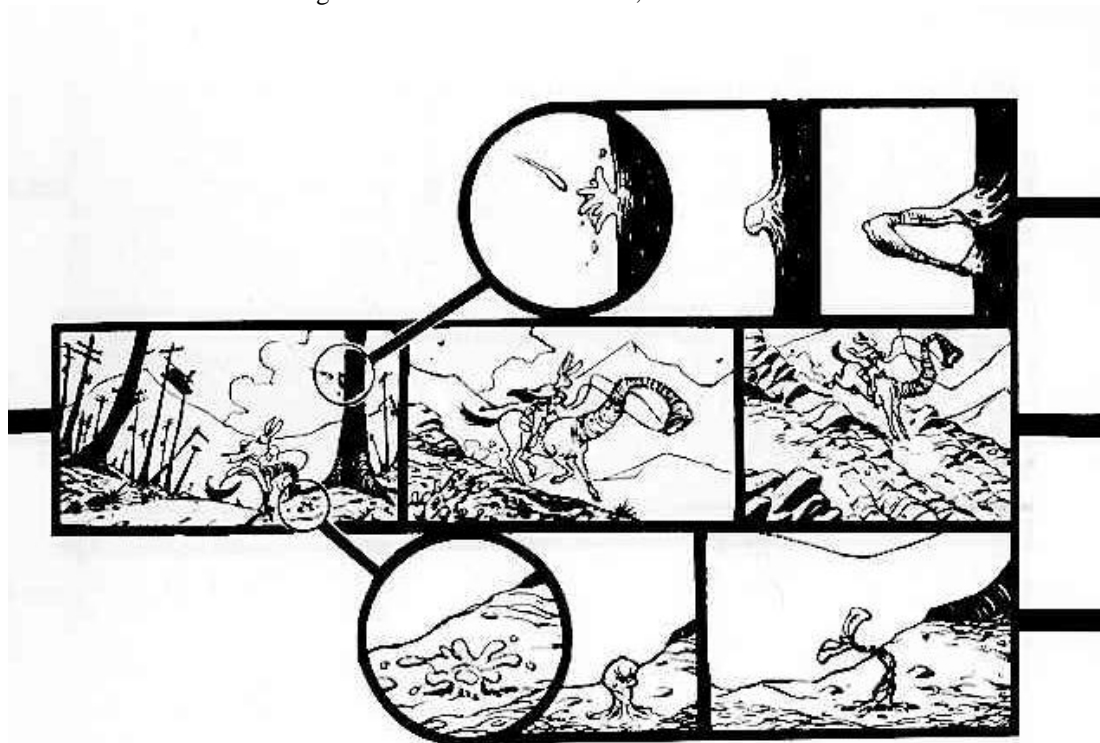
Autor de histórias que demonstram grande apreço pelos detalhes e narram a vida de pessoas comuns, o norte-americano Chris Ware, vencedor do prêmio Eisner (ver nota 17), geralmente preenche suas páginas com uma multiplicidade de pequenos quadros. *Building Stories*, coletânea de 12 livros publicados em formatos e materiais diversos, não foge à regra.

A obra narra a história de uma mulher sem nome, que perdeu parte da perna esquerda em um acidente na infância. Ela se muda para um prédio de três andares, onde convive com uma senhora idosa e um casal que discute o tempo todo. Ao longo da narrativa, a história faz digressões para contar aspectos de sua vida ao longo da juventude.

No primeiro quadro da cena, Ware apresenta um panorama e uma primeira visão da personagem, uma mulher que segura um guarda-chuva. Entre este quadro e o seguinte, ela começa a caminhar; ocorre então uma mudança de ângulo, que agora enfoca sua perna e, conseqüentemente, a prótese que substitui parte de seu membro esquerdo. Essa mudança de enquadramento entre uma cena e a seguinte é caracterizada como um hiato de perspectiva. Nesse caso, no entanto, pode-se perceber que a mudança é acompanhada por uma progressão espaço-temporal, já que ela se desloca pela rua. Há, então, dois tipos de relações inferenciais coexistindo neste hiato. Como explicado anteriormente, isso é possível, já que a existência de um não inibe o aparecimento de outros.

No quadro seguinte, os dois tipos de inferência voltam a coexistir quando percebemos que o autor dá um *zoom-out* na cena para mostrar que a mulher está olhando as horas em seu relógio. Entre o primeiro e o segundo quadros, há uma pequena quebra temporal, suficiente para que ela vire a pulseira do relógio e tenha acesso ao visor. Não há aí, no entanto, hiato de perspectiva, visto que enxergamos a cena pelo mesmo enquadramento.

Esse tipo de inferência ocorre entre o segundo e o terceiro quadros, quando Ware mais uma vez abre o panorama da cena para mostrar a mulher, agora da cintura para cima, observando seu relógio. Infere-se, entre os dois quadros, que não houve mudança de tempo ou de espaço, apenas uma alteração no enquadramento da “câmera”. Isso ocorre mais uma vez entre os quadros três e quatro, quando temos nosso olhar transportado da imagem da mulher para algumas flores no solo.

Figura 53: cena de *Rabbit Head*, de Rebecca Dart

Fonte: DART, 2004, d.n.p.

Criado a partir de uma série de quebras de perspectiva simultâneas, a obra da norte-americana Rebecca Dart, mostrada na Figura 53, vai além de mostrar diversos ângulos de uma nova cena: a partir dos detalhes gerados pela narrativa principal, que acompanha uma criatura humanoide com cabeça de coelho, são geradas várias narrativas paralelas, que então ganham sua própria sequência.

Na página apresentada, uma das primeiras da obra, observamos uma tira central, em que o protagonista cavalga uma espécie de dinossauro ao longo de uma montanha. Quando cospe — ato que inferimos ao ver as gotas de saliva, já que não é necessariamente mostrado —, sua saliva se divide em dois organismos distintos, enfocados por dois quadros em formato de círculo, que então seguem a própria narrativa. Assim a história vai se desenrolando, até que passamos a acompanhar sete tiras horizontais simultâneas.

Podemos observar, analisando a transição entre a tira principal e os dois painéis redondos, que há ali um hiato de perspectiva. O que a autora faz, neste caso, é dar um *zoom-in* em detalhes específicos da cena — indicados com um círculo no primeiro quadro da tira principal —, levando o olhar do leitor a um novo ponto de interesse, em que não há quebra de tempo ou de espaço. A partir daí, a narrativa se desenvolve em outra tira, com diversos hiatos temporais e, ocasionalmente, espaciais. Pode-se afirmar, então, que, no momento em que escolhe um detalhe da cena principal para transformar em uma narrativa paralela, Dart cria

uma transição, um hiato, em que o leitor infere os atos do personagem e uma mudança de perspectiva.

#### **4.1.2 Hiato-zero**

Pelo que vimos até agora, as inferências possíveis nos hiatos dos quadrinhos indicam, em grande parte das vezes, algum tipo de progressão, seja ela de tempo, de espaço ou de ambos simultaneamente. Quando isso não ocorre, temos um momento congelado no tempo, e os quadros podem mostrar diferentes ângulos de uma cena, em quebras que permitem ao leitor uma visão mais ampla do ambiente em que o personagem está situado. Neste caso, mesmo que não haja progressão, há dinamicidade: é como se corrêsemos os olhos pela cena, absorvendo os detalhes daquele ambiente.

Cirne (1975) registra um fato que considera peculiar em sua obra: há construções que intercalam quadrinhos que mostram uma mesma cena, como se uma determinada imagem fosse fragmentada em mais de um quadro. Nesse caso, segundo o autor, haveria uma neutralização do hiato. Será que, então, um hiato que separa uma mesma cena não tem função inferencial alguma? Será que a elipse é realmente neutralizada, e o hiato funciona apenas como um recurso estético?

Na nossa leitura, não. O que acontece, na verdade, é um prolongamento da cena. O painel dividido pelo hiato, que geralmente toma o formato expandido, tende a fragmentar a leitura e a visualização da imagem, trazendo, assim, a sensação de que a própria cena foi prolongada. A estrutura funciona, nesse caso, como uma pausa, que conduz os olhos do leitor à cena e o induz a gastar um tempo maior para contemplá-la. Ao hiato que desempenha essa função denominamos hiato-zero, seguindo terminologia já proposta por Cagnin (2015), criador do termo balão-zero, e seguida por Ramos (2016), que também o utiliza e o amplia para vinheta-zero e legenda-zero.

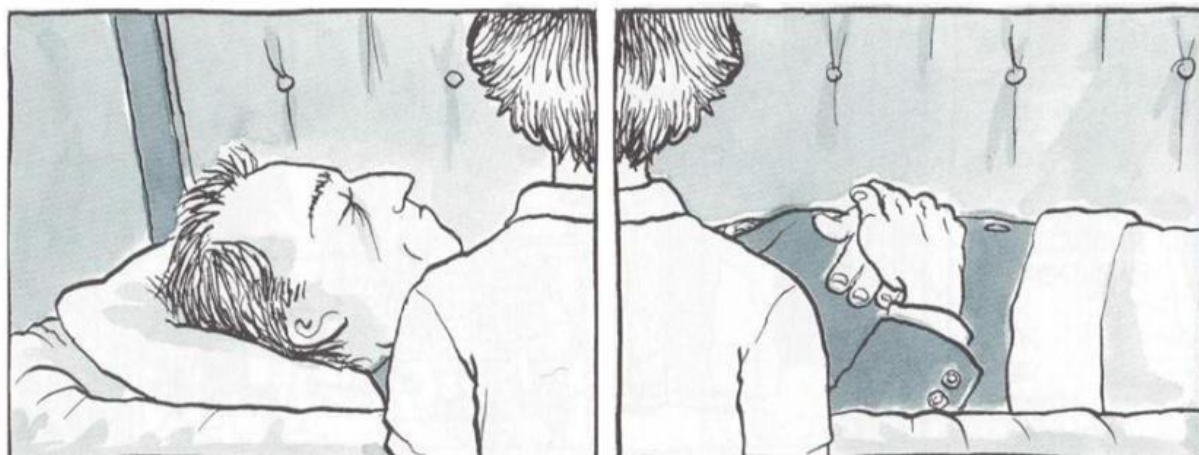
Para uma visualização mais clara, vamos ao primeiro exemplo:



Figura 54: Trecho de *Fun Home*, de Alison Bechdel

SEUS CABELOS CRESPOS, QUE ELE SOFRIA PARA ESTILIZAR, FORAM PENTEADOS PARA TRÁS E REVELAVAM UMA LINHA CAPILAR SURPREENDENTEMENTE RECUADA

EU NÃO TINHA CERTEZA DE QUE ERA ELE ATÉ QUE ENCONTREI A PEQUENA TATUAGEM AZUL EM SEU PUNHO, ONDE UMA VEZ FOI ACIDENTALMENTE ATINGIDO POR UM LÁPIS



Fonte: BECHDEL, 2007, d.n.p.

Na cena do quadrinho autobiográfico *Fun Home*, da americana Alison Bechdel, a protagonista contempla o pai, com quem sempre tivera um relacionamento conturbado, em seu velório. Sem conseguir acreditar que está diante dele, observa seu cabelo, sempre tão bem arrumado, penteado completamente para trás, que mostra sua linha capilar “surpreendentemente recuada” (BECHDEL, 2006, d.n.p.).

A cena (Figura 54), dividida em duas pelo hiato imposto por Bechdel, nos leva a contemplar com a mesma imobilidade o pai da protagonista, sempre tão severo, agora calmamente deitado ali, reconhecível apenas pela pequena marca azulada que trazia em um dos punhos, onde uma vez fora cravado um lápis, segundo conta a própria personagem na legenda. Ali, o hiato não leva a nenhuma quebra, nenhuma mudança de ângulo ou de perspectiva. Atendendo à função indicada por seu próprio nome, estabelece uma pausa na narrativa, uma diminuição no ritmo da história, em que é necessário parar para contemplar o que ocorre. Essa, aliás, é uma das funções primordiais do hiato-zero: propor um ritmo de leitura, da esquerda para a direita, contemplando palavra e imagem, que hierarquize as cenas e indique o que é essencial ser percebido com mais calma.

Uma análise possível, ao se observar os dois quadros, é a de que a “câmera” que enquadra a cena esteja se movendo do início do primeiro quadro ao fim do outro, como se o autor ilustrasse um movimento conhecido como *travelling*<sup>23</sup> no cinema. Isso levaria a uma mudança de perspectiva. Essa leitura não nos parece adequada, visto que o mesmo efeito panorâmico poderia ter sido obtido se o autor não tivesse separado a cena em dois quadros.

O hiato-zero não produz relação inferencial nem no quesito tempo, nem no quesito

<sup>23</sup> Técnica cinematográfica em que a câmera acompanha um objeto ou sujeito em movimento. O objetivo é gravar uma cena estável, sem sobressaltos.

espaço. O hiato se torna, então, um espaço de pausa, um prolongamento da cena por onde os olhos do leitor se detêm um pouco mais. Ao analisar esse tipo de hiato, Cirne (1975) afirma que, em certos casos, a imagem pode se dividir em dois ou mais planos sem que haja movimentação interna dos objetos desenhados. Nesse caso, o que ocorre é a neutralização da elipse: de acordo com ele, o fato, embora raro, aparece nos quadrinhos quando os cortes não denotam mudanças espaciais ou espaço-temporais, caso do hiato-zero.

É importante ressaltar, no entanto, que o exemplo apresentado pelo autor ao discutir a neutralização da elipse não se enquadra no conceito de pausa que caracteriza o hiato-zero. Isso porque, na sequência de três quadros (Figura 55) existe um balão de fala, o que levaria a uma indicação de transição de tempo. Se alguém disse algo, disse a partir de determinado momento e levou um determinado tempo para fazê-lo. O balão, portanto, seria um indicativo de que não há neutralização da elipse ou, no nosso caso, hiato-zero.

Figura 55: neutralização do hiato-zero



Fonte: CIRNE, 1972, p. 42

Feitas as primeiras observações a respeito da categoria, vamos a outros exemplos:

Figura 56: trecho a ser analisado de *A Marcha*, de Andrew Aydin e John Lewis



Fonte: AYDIN; LEWIS, 2018, p. 80

A página da Figura 56 compõe a primeira das três partes da obra *A marcha*, dos norte-americanos Nate Powell, Andrew Aydin e John Lewis. O quadrinho, primeiro a vencer, em 2016, o National Book Award, importante prêmio literário dos Estados Unidos, acompanha a história do parlamentar John Lewis — o mesmo que assina o livro — desde a infância, passando pelo ativismo político na juventude e a luta para acabar com a segregação racial nos Estados Unidos na década de 1960. O objetivo da obra é dar visibilidade à história do político, um dos maiores aliados de Martin Luther King Jr., pastor protestante e ativista político norte-americano considerado um dos maiores líderes do movimentos pelos direitos civis dos negros nos Estados Unidos.

No trecho apresentado, acompanhamos um dos “treinamentos” a que eram submetidos os jovens que decidissem protestar para que os cidadãos negros tivessem o direito de frequentar lanchonetes, primeira batalha vencida por Lewis na época da faculdade. A tática do grupo se resumia a agir pacificamente, fazendo demandas de maneira educada e resistindo a eventuais investidas violentas. Nos treinos a que se submetiam antes dos protestos, os jovens tentavam se manter tranquilos apesar das ofensas e agressões físicas que sofriam dos colegas. O essencial era agir com calma e não perder a cabeça.

Em nossa análise, nos voltaremos ao último par de quadros da página, que mostram um homem negro soprando fumaça no rosto de um branco (todos podiam protestar e participar dos treinamentos) enquanto este tentava se manter apático.

O trecho divide em dois quadros uma só imagem: nela, um homem assopra fumaça no rosto de outro, que tenta se manter impassível, apesar de claramente expressar descontentamento. Entre um quadro e outro, não há mudança de espaço: o corte do hiato apenas fragmenta a imagem, o que nos faz, a exemplo da cena de *Fun Home* da Figura 54,

correr os olhos mais lentamente pela cena. Pode-se supor que haja, ali, uma mudança de tempo, talvez de milésimos de segundo, entre o momento em que o homem assopra e o outro sente a fumaça no rosto. Ela não nos parece significativa em termos de grandeza e importância, no entanto, para que seja considerada a presença de um hiato temporal. Na cena, é como se acompanhássemos o caminho da fumaça, observando o momento em que sai da boca de um dos personagens e traça seu caminho na direção do outro, a um quadro de distância. Como não há mudança significativa de tempo, espaço ou perspectiva, podemos afirmar que estamos diante de um hiato-zero.

Figura 57: trecho a ser analisado do nº 191 de *Demolidor*, de Frank Miller



Fonte: MILLER, 1983, d.n.p

Os quadros introdutórios do nº 191 de *Demolidor* (Figura 57), assinado por Frank Miller, também utilizam uma sequência de hiatos-zero para acompanhar a narração de abertura. Na trama do capítulo, o herói se encontra com o inimigo Mercenário em um hospital e propõe a ele que os dois disputem uma roleta-russa. O resultado, obviamente, implicaria na morte de um dos dois, e Miller usa um grande quadro inicial para introduzir a situação.

Dividida em quatro vinhetas, a cena apresenta a mão do herói empunhando um revólver. Ao longo das cenas, o protagonista discorre sobre a arma:

Esse é um revólver calibre .38 manufaturado em Hartford, Connecticut. É uma das armas mais populares dos Estados Unidos. Não é uma pistola de alvo, nem é útil para caçar animais, já que sua mira não pode ser garantida em tiros a longas distâncias. Não. Essa arma é boa em apenas uma coisa. Existe uma razão pela qual é comprada, roubada ou contrabandeada até a ilha de Manhattan (MILLER, 1983, d.n.p.).

Entre os hiatos, não há mudanças de tempo, espaço ou perspectiva. A cena, fragmentada, é a mesma: a função dos cortes nos quadros é, mais uma vez, prolongar o tempo



de leitura, de maneira que se acompanhe o fluxo de pensamento do personagem, que discorre sobre o revólver como se estivesse distraído. As legendas presentes nos quadros ajudam a orientar o sentido da leitura. Mais uma vez, o hiato-zero congela o tempo e o espaço para que o leitor estabeleça aquele quadro como uma prioridade e altere seu fluxo de leitura para acompanhá-lo com mais calma, entre as pausas propostas pelo autor. Nesse caso, a relação inferencial é nula em termos de tempo e espaço, e o hiato se encaixa na categoria hiato-zero.

Figura 58: trecho de *O Sinal*, de Orlandeli



Fonte: ORLANDELI, 2017, d.n.p

De maneira semelhante ao exemplo anterior, este trecho de *O Sinal* (Figura 58), obra do brasileiro Orlandeli publicada em 2017, também utiliza o hiato-zero para ampliar o tempo de narrativa e acompanhar o fluxo de consciência do personagem. A trama narra a história de Afrânio, um homem de meia-idade frustrado e sem perspectivas que fica imaginando como seria sua vida se pudesse ter sucesso e protagonismo. Cansado de sempre fracassar, ele passa a buscar em sonhos sinais que lhe indiquem o melhor caminho a seguir na vida.

O trecho da obra apresentado se passa nas primeiras páginas, logo depois de o personagem sonhar que uma estranha criatura lhe dá instruções sobre o que fazer para conquistar tudo o que sempre quis na vida. Intrigado, ele reflete sobre o caso logo depois de acordar.

A cena, que apresenta o homem em primeiro plano, caminha ao longo de seu rosto, ressaltando aspectos como os óculos, o nariz longo e as marcas na pele. A parte verbal, dividida nos três quadros por meio de legendas e balões, parece narrar a história de maneira pausada, como se convidasse o leitor a refletir e se intrigar ao lado do protagonista. Entre os hiatos, não se infere mudança de tempo, espaço ou perspectiva: o corte serve como espaço de respiro e pausa.

### 4.1.3 Meta-hiato

Elemento primordialmente estrutural na linguagem dos quadrinhos, o hiato pode servir, como vimos até aqui, como uma espécie de ponte que interliga os momentos de uma narrativa quadrinística. Ao atravessar essas pontes, o leitor faz uma série de acepções para preencher as elipses, que denominamos inferências, a respeito de questões como a passagem do tempo e a mudança de espaço entre um quadro e outro. As travessias podem se dar das maneiras mais diversas, como temos demonstrado até aqui nesta pesquisa. Mas o que ocorre quando o hiato deixa de ser apenas um elemento estrutural e passa a integrar efetivamente a trama de uma narrativa (como quando um personagem atravessa o espaço entre um quadro e o outro caminhando através dos hiatos)? Pode-se dizer que, quando extrapola suas funções formais para se tornar parte da história, o hiato adquire outro papel na composição da narrativa, ganhando aspectos de metalinguagem. Por isso, optamos nomear casos assim como meta-hiats. Isso porque, quando aplicado dessa maneira, o elemento ganha vida por meio da metalinguagem.

Faz-se necessário, dentro desse contexto, definir o que é a metalinguagem. Na definição de Poersch (1967), ela seria a linguagem que versa sobre a linguagem. De acordo com o autor:

Como produto de uma atitude reflexiva em relação aos objetos linguísticos e sua manipulação — monitoramento —, a metalinguagem refere-se às atividades linguísticas que tornam a linguagem objeto de linguagem. Relaciona-se às atividades de falar sobre a linguagem como projeto e como produto. (POERSCH, 1967, p. 9).

Considerado um elemento próprio da linguagem dos quadrinhos, o hiato se transforma em meta-hiato quando agrega à transição entre um quadro e outro recursos e informações que dizem respeito à própria linguagem das HQs. Isso geralmente leva a uma quebra na leitura da obra, que faz o leitor refletir sobre características inerentes à linguagem quadrinística que, por questão de costume, ficam automatizadas durante a leitura.

Em narrativas multimodais, como as produzidas em quadrinhos, a metalinguagem vem muitas vezes acompanhada da expressão “quarta parede”. Ela surgiu no teatro, onde havia a acepção teórica de que o espectador assistia, ao longo de uma peça, a ações que se desenvolviam independentemente de sua vontade. O público espiava atrás de uma espécie de parede translúcida, que, ao mesmo tempo em que o protegia, também o transformava em uma espécie de *voyeur* (PAVIS *apud* LUCAS, 2016). A quebra dessa parede ocorreria no momento em que o distanciamento natural entre ator e espectador se extinguisse.

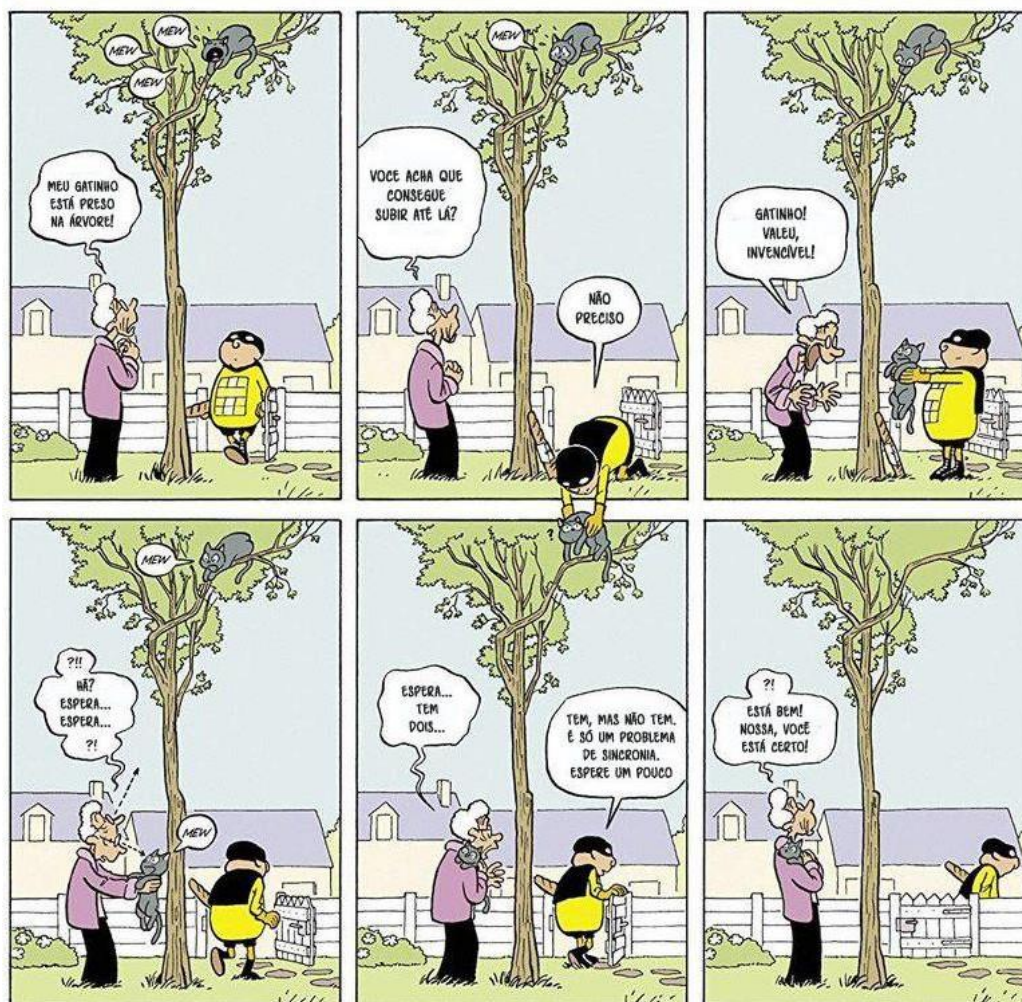
De maneira semelhante ao que ocorre no teatro, mesmo que em menor grau, na medida

em que os personagens de carne e osso que atuam em uma peça se transformam em representações gráficas nas páginas de uma história em quadrinhos, as HQs também contam com uma quarta parede e com a possibilidade de quebrá-la. Scheppler (2012 *apud* LUCAS, 2016) chama de figura interpelante o personagem que, abandonando seu papel e seu distanciamento do leitor, se dirige a ele em determinado momento da história. Isso dá ao leitor a impressão de que o personagem tem consciência do papel que desempenha e do lugar que ocupa no meio (no caso dos quadrinhos, as páginas de uma obra ou a tela dos diferentes suportes tecnológicos existentes) e percebe quem lê por meio de um “olhar-câmera”.

Com formas que podem variar infinitamente, limitadas apenas pela criatividade dos artistas e roteiristas, os meta-hiatsos podem executar diversas funções e gerar sentidos variados. Como veremos nos exemplos a seguir, eles podem ser interpretados pelos personagens de uma trama como um atalho a tomar entre os quadros, uma janela, onde se pode espiar o que vai ocorrer na sequência e até como um recurso que altera completamente o curso de uma história. Por desempenharem funções tão variadas, os meta-hiatsos não se atêm à estrutura tradicional das outras formas de hiato analisadas até agora e não podem ser definidos segundo os eixos temporais e espaciais, apesar de poderem ser acompanhados de transições das categorias analisadas anteriormente.

Para conseguirmos perceber com mais clareza do que falamos quando tratamos dos meta-hiatsos, observemos o exemplo a seguir:



Figura 59: detalhe da tira *Imbattable*, de Pascal Jousselin

Fonte: JOUSSELIN; CROIX, 2017, p. 5 (tradução nossa)

Nas tiras do herói francês *Invencível*, de Pascal Jousselin (Figura 59), os meta-hiats são um recurso frequente, usado para gerar efeito de humor. Em seus quadrinhos — e a figura anterior é um ótimo exemplo disso — o *Invencível* utiliza os hiats como atalhos, que o ajudam a realizar feitos heroicos e salvar o dia sem muito esforço. Isso porque um dos poderes do herói — talvez o único, tendo em vista as tiras — é a capacidade de interagir com a estrutura dos quadrinhos.

Nos dois quadros centrais da Figura 59, podemos acompanhar o herói em ação: enquanto a senhora olha para o topo da árvore e pergunta se seria capaz de escalar até lá para resgatar o gatinho assustado, ele se apressa em puxar o animal do quadro de baixo, enquanto afirma “Não preciso”.

Entre os dois quadros centrais, no sentido vertical, pode-se dizer que há, então, um meta-hiato: usado como parte da narrativa, ele se converte em um atalho entre uma cena e a outra, em que não há passagem de tempo e a mudança de espaço não pode ser mensurável, visto que, apesar de as cenas se passarem no mesmo local, coexistem em linhas temporais diferentes. Na prática, a mudança de espaço se dá durante uma breve viagem no tempo, que

também não pode ser mensurada. Infere-se a partir da cena, portanto, que o Invencível atravessou o hiato no sentido vertical e recuperou o gato da senhora sem precisar se esforçar muito para tal. Por conta da dificuldade de se mensurar o tempo e o espaço que se passaram na quebra, pode-se dizer que o nível de inferência tende a ser alto.

No quadro seguinte, à direita, há um hiato espaço-temporal: já com o gatinho em mãos, o Invencível o estende na direção da senhora, que o agradece, maravilhada com o feito. Acima da cabeça dos dois, é possível ver que o gato não resgatado do quadro anterior continua preso na árvore. A mudança na linha temporal, inclusive, é responsável pela outra piada da tira. Feliz em ter o gato em seus braços, a senhora se espanta ao olhar para cima e perceber que ele na verdade continua lá e parece ter sido duplicado. “Espera... Tem dois”, diz. Já de saída da cena, o herói pede para que aguarde um pouco: “Só está um pouco fora de sintonia”. De fato, quando a mulher olha para cima outra vez, a linha temporal do quadro superior se consolida e o gato não está mais em cima da árvore.

Nesse caso, portanto, pode-se afirmar que o meta-hiato, mesmo que não tenha sido verbalmente citado pelo herói, foi usado como subterfúgio para a resolução de seus problemas. Diante de uma situação complicada, o Invencível, com seus conhecimentos do meio dos quadrinhos, utilizou o atalho do hiato e salvou o dia com o uso da metalinguagem.

Agora que discutimos um pouco sobre a categoria e suas potencialidades, passemos a outros exemplos.

Figura 60: cena de *Gwenpool*, de Christopher Hastings e Chris Bachalo

Fonte: HASTINGS; GURIHIRU, 2016, d.n.p.

Também conhecida por quebrar a quarta parede em uma série de momentos da narrativa, a heroína Gwenpool protagoniza uma cena em que interage consigo mesma através dos hiatos da página, que, apagados, transformam-se em uma série de pequenas janelas que lhe permitem espiar o que vai acontecer em seguida. Adolescente comum fissurada por histórias em quadrinhos, Gwen desperta um dia em um universo em que todos os personagens de suas HQs são reais. Crendo que nada daquilo pode ser real, ela decide se aventurar sem se preocupar com as consequências. Afinal, tudo aquilo acabaria logo.

Na página apresentada na Figura 60, Gwen ainda não sabe muito bem o que fazer com o novo universo em que passou a viver. Apresentada no primeiro quadro a uma caneta que cai do alto da página, decide tomá-la nas mãos e brincar com a estrutura dos quadros. Quando

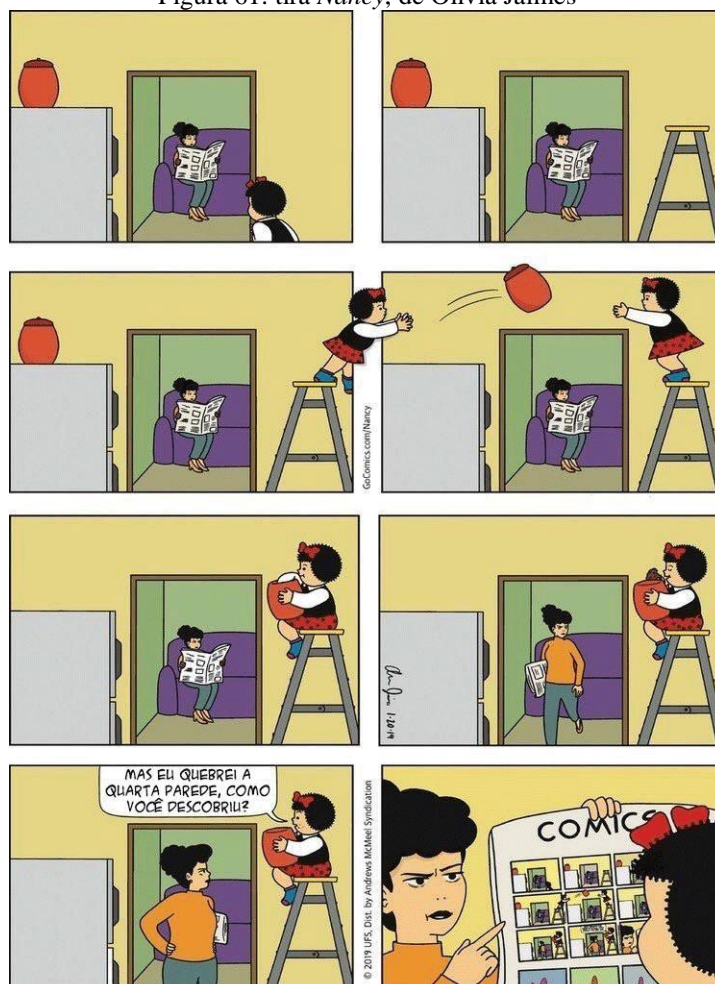


apaga o requadro, contempla o vazio do fim da página sem entender muito bem o que ocorre. Quando, no quadro seguinte, o mesmo vão se repete, consegue olhar através do hiato e ver a si mesma dali a alguns instantes. O meta-hiato, neste caso, funciona como uma espécie de janela, que confunde as linhas do tempo ao permitir que a protagonista veja a si mesma no quadro seguinte.

Vale destacar, nesse caso, como o meta-hiato vem associado a um hiato temporal: quando conversa consigo mesma nos últimos dois quadros, a Gwen da penúltima cena se mostra levemente atrasada no tempo em relação à outra. Isso porque, ao cumprimentar a si mesma, assustada, faz uma transição a um futuro próximo em que ela mesma parece já ter entendido o funcionamento das “janelas” do hiato e estar um pouco mais naturalizada com a situação. Tomando esse argumento como ponto de partida, pode-se inferir que, em cada um dos hiatos da página, alia-se ao meta-hiato uma quebra de ordem temporal.

É através desses hiatos que Gwen começa a perceber que na verdade está em uma história em quadrinhos. Em contato com a linguagem que já conhece, utiliza os recursos permitidos pelo meta-hiato para cumprimentar a si mesma no quadro anterior.

Figura 61: tira *Nancy*, de Olivia Jaimes



Fonte: JAIMES, 2019, d.n.p. (tradução nossa)

Releitura de uma tira cômica americana dos anos 1930 criada pelo americano Ernie Bushmiller, *Nancy*, agora produzida por Olivia Jaimes, acompanha o cotidiano de uma garotinha rabugenta, sua tia e seu melhor amigo, enquanto discute questões contemporâneas como o acesso à internet e a vida nas redes sociais. Apesar de ser um pouco mais irritada do que a média, a jovem Nancy se comporta como a criança que é em uma série de situações, que incluem a apresentada na Figura 61.

No primeiro quadro da tira, pode-se ver Nancy espiando pela porta da cozinha em uma tentativa de determinar o quão distraída estaria sua tia. No quadro seguinte, a criança desapareceu e pode-se inferir a partir daí que se deslocou e que isso levou determinado tempo, o que geraria um hiato espaço-temporal. No quadro seguinte, Nancy aparece sobre a escada que estava posicionada próxima à geladeira desde a primeira vinheta. Dali, parece jogar um pote semelhante ao que vemos sobre a geladeira e que provavelmente contém algum tipo de comida, para si mesma no quadro seguinte. Isso significa que, convertido em meta-hiato, o vão entre as cenas é utilizado pela personagem como uma espécie de atalho, que facilita com que roube o pote de cima da geladeira sem causar suspeição à tia. Assim como nos exemplos anteriores, o hiato se torna um recurso de metalinguagem, um espaço onde o personagem ganha consciência de sua posição dentro da obra e aprende a utilizar a estrutura de uma maneira que o beneficie.

No quadro seguinte, Nancy está calmamente sentada sobre a escada comendo os biscoitos que conseguiu tirar de dentro do pote. Sua tia, que segue lendo o jornal ao fundo, levanta-se do sofá e se encaminha até a cozinha na cena seguinte, até encontrar, no penúltimo quadro, a criança sobre a escada. Ainda com o pote na mão, a menina pergunta: “Mas eu quebrei a quarta parede. Como você descobriu?”. A afirmação, que se refere à cena da troca de potes que envolve o meta-hiato, deixa claro que Nancy tinha consciência de integrar uma obra ficcional e de que, portanto, poderia utilizar seus elementos estruturais a seu favor. A indagação, uma das responsáveis por gerar o efeito de humor da tira, é rebatida pela tia da garota no quadro seguinte, em que mostra a mesma tira que acompanhamos impressa no jornal que estava lendo até agora há pouco na sala. Não se pode afirmar com certeza se a mulher também tem consciência de que faz parte de uma história em quadrinhos, mas o simples fato de ela poder acompanhar, em uma tira de jornal, o que acontecia naquele exato momento, já representa uma quebra de paradigma e de percepção da HQ.

É importante ressaltar, neste caso, uma diferença estrutural entre a tira que lemos e a que a tia de Nancy têm acesso por meio do jornal. Enquanto a primeira se estrutura em quatro andares e duas colunas, a outra, adaptada, é apresentada em três andares e três colunas.

Figura 62: cena de Mulher-Hulk, de John Byrne



Fonte: BYRNE, 2018, d.n.p.

Apresentada em outra seção desta dissertação, este trecho de *Mulher-Hulk*, de John Byrne, também contém um exemplo de uso do meta-hiato nos quadrinhos. Criada nos anos 1980 pela Marvel, a Mulher-Hulk apareceu pela primeira vez como prima de Bruce Banner, o Hulk. Ela era Jennifer Walters, uma advogada criminalista que, ao ser alvejada por gângsteres, tem a vida salva pelo primo, que doa parte de seu sangue contaminado com radiação gama e, com isso, acaba por também transformá-la em um ser verde e forte.

No trecho apresentado pela Figura 62, Jennifer se irrita com o roteirista responsável por sua história ao descobrir que ele determinou que o charmoso novo chefe da protagonista é um homem casado e feliz, o que excluiria qualquer possibilidade de romance entre os dois. Irrada, Jennifer parece encarar o leitor no segundo quadro, quando se prepara para abandonar a HQ e partir em busca de Byrne para tirar satisfações. Ela é contida por sua amiga Louise que, também consciente de seu papel como personagem de uma história em quadrinhos, pede que a outra tenha calma e pense nos leitores.

Entre o terceiro e o quarto quadros, quando Jennifer, já mais calma, é conduzida até o restaurante em que deve almoçar com a amiga, verifica-se a existência de um meta-hiato:



usado como um atalho, o espaço entre os quadros leva a heroína, conduzida por Louise, dos corredores da empresa até um restaurante que não se pode saber ao certo onde fica: se a poucos metros da empresa ou em algum lugar completamente diferente da cidade. O que é possível inferir a partir do meta-hiato, portanto, é que as duas, por serem personagens de quadrinhos, percorreram, em um tempo muito menor do que o que seria humanamente possível, uma distância considerável entre um ponto e outro através dos hiatos.

## **4.2 Hiatos acessórios**

### **4.2.1 Hiato verbal**

Até agora, as categorias inferenciais contempladas mostraram seis tipos de transições nos hiatos: foram apresentadas mudanças de tempo, de espaço, de tempo e espaço, de perspectiva, uso de metalinguagem e, por fim, um estado de permanência que “congelava” a narrativa. Apesar de diferentes em termos de funcionalidade, os hiatos analisados não exibiam grande variedade estética: eram, em geral, sempre as mesmas canaletas brancas entre os quadros, sem mudanças de cor, estrutura, formato ou composição. E é justamente nesses quesitos estéticos que se diferenciam dos que serão mostrados nesta categoria.

Ao contrário dos outros tipos de inferenciação, o hiato verbal não tem uma delimitação clara nos eixos tempo e espaço. Isso porque a função dele não é de quebra ou de progressão: é de complementaridade. A categoria tem como principal característica a presença de elementos verbais — sejam eles legendas com observações do autor ou onomatopeias — que auxiliam o leitor no processo inferencial, como se o conduzissem pela mão na travessia da ponte que leva de uma cena à outra.

Dentro desse contexto, faz-se necessário definir conceitualmente a onomatopeia, importante recurso verbo-visual das narrativas quadrinísticas, considerado por Cagnin um elemento “autêntico e original” dos quadrinhos, quase que um de seus “símbolos distintivos” (CAGNIN, 1975, p. 135). De acordo com Cirne (1970, p. 20), “o ruído nos quadrinhos, mais do que sonoro, é visual”. Ele acrescenta que o elemento, colocado em contraste com a imagem, é muito mais plástico do que qualquer outra coisa. A representação verbal e visual do ruído, ainda segundo o autor, atinge uma linguagem universal dentro das características de cada língua em que seja utilizada. O ruído da onomatopeia pode se estender por todo o quadro ou invadir outros, gerando “consumo rápido e fácil” das “zonas icônicas e indexicais” que acaba por criar (CIRNE, 1970, p. 23).

Depois de fazer, ao longo de sua dissertação de mestrado, uma extensa revisão bibliográfica sobre a onomatopeia, Amaral (2017) estabelece algumas diretrizes que apontam

para uma definição mais precisa sobre esse elemento. De acordo com o autor:

1. que são a trilha sonora de um meio silencioso, uma forma de sonorizar o papel (conforme defendido por Aizen, Benayoun, Cirne, Fresnault-Deruelle, Gasca & Gubern, Jacobsen, Marny, Meireles, Quella-Guyot, Ramos, Vergueiro,);
2. que as de língua inglesa permeiam praticamente toda a produção ocidental de quadrinhos, entremeada com onomatopeias originais adaptadas à língua local (Benayoun, Fresnault-Deruelle, Gasca, Gubern, Gasca & Gubern, Jacobsen, Vergueiro);
3. que podem vir dentro de um balão ou fora dele (geralmente próximo ao objeto que emite o “som”) (Benayoun, Gubern, Meireles, Vergueiro);
4. que suas características plásticas, seja tamanho, formato ou cor, são plenas de informação, a ponto de quase se tornarem mais imagens que palavras (Cagnin, Cirne, Fresnault-Deruelle, Gubern, Gasca & Gubern, Jacobsen, Marny, Quella-Guyot, Ramos, Vergueiro);
5. que seus possíveis sentidos dependem em grande parte do seu entorno de uso (Cagnin, Meireles);
6. que podem ser usadas para diversos efeitos, como aumentar o dinamismo das histórias (Aizen, Fresnault-Deruelle, Vergueiro), chamar atenção para um ponto do quadro (Meireles) ou como linha cinética, indicadora de movimento (Jacobsen, Marny, Ramos, Renard).
7. que as onomatopeias são quase indissociáveis das histórias em quadrinhos, tornando-se um de seus símbolos distintivos (Cagnin, Cirne, Fresnault-Deruelle, Gubern, Jacobsen) (AMARAL, 2017, p. 62).

Situadas nos hiatos dos quadrinhos, as onomatopeias podem agregar informações a pontes das mais diversas: podem envolver quebras temporais, espaciais ou espaço-temporais. Ao contrário das outras categorias, que na maior parte das vezes são autossuficientes para indicar o tipo de quebra ocorrida entre os quadros, os hiatos verbais apresentam uma função acessória. Apesar de ajudarem o leitor a apreender aspectos importantes da narrativa, eles têm de se juntar a outras categorias para indicar mudanças de tempo, espaço ou perspectiva.

Sem ter o papel de indicar quebras espaciais ou temporais por si só, o hiato verbal se alia a outras formas de inferenciação nos hiatos para garantir que o leitor apreenda a experiência completa da narrativa.

Dentro dessa categoria, identificamos dois tipos de complementaridade de informação possíveis: a que traz conteúdos pertinentes ao enredo da obra em que está situada e a que traz informações extras, não necessariamente ligadas à história, mas que de alguma forma agregam na compreensão do contexto que envolve a narrativa.

A visualização dessas duas subcategorias fica mais clara a partir da análise dos exemplos, que faremos em seguida:

Figura 63: trecho a ser analisado do *Almanaque do Chico Bento*, de Mauricio de Sousa



Fonte: SOUSA, 2010, p. 60

Retirada do número 21 do *Almanaque do Chico Bento*, personagem caipira da *Turma da Mônica* de Mauricio de Sousa, a página apresentada na Figura 63 integra uma história sobre um grupo de piranhas que devoram exploradores que passam pelo rio em que moram. Neste trecho em específico, vemos um homem que, remando tranquilamente sobre uma pequena balsa rústica, feita de troncos amarrados, não percebe a presença dos peixes, que saltam de dentro da água e gritam “Atacar!”. Talvez — na verdade, muito provavelmente — o leitor seja o único que consiga entender a linguagem das piranhas, o que explicaria a descontração do homem.

Observando em detalhe o hiato que existe entre o primeiro e o segundo quadros, percebemos a presença pouco usual de uma onomatopeia (“RRRRRRR!”), que preenche o espaço em branco quase que por completo com uma informação que ajuda o leitor a compreender com um pouco mais de clareza o que se passa no caminho entre as cenas. Se, comparando as vinhetas, temos as piranhas atacando no primeiro quadro e um esqueleto saindo assustado do rio no segundo, inferimos que, depois de um determinado período de tempo, o ataque se concretizou e que, mais do que morderem o homem, os peixes acabaram por devorar todo e qualquer pedaço de carne que possuísse sobre seus ossos.

O “RRRRRRR” que existe entre um quadro e outro imita o som dos dentes das piranhas devorando o homem rapidamente. Apesar de Eisner (2008) argumentar que a linguagem dos quadrinhos permite e potencializa a abordagem de determinadas temáticas, que incluem a violência, a omissão da cena e a substituição pela onomatopeia constroem o aspecto humorístico da história. Por isso, possivelmente, o autor preferiu omitir a informação no hiato, dando como pista de condução ao leitor durante o processo inferencial uma onomatopeia que indica que, sim, o ataque dos peixes ao explorador se concretizou e que, ao devorarem a vítima, elas emitiram aquele som. Assim, são mantidos os aspectos cômico e, de certa forma, lúdico da narrativa.

No caso apresentado, o hiato verbal está associado a uma quebra espaço-temporal que

tende a exigir um baixo grau de inferenciação por parte do leitor. Ali, entre a primeira e a segunda cenas, vemos que o homem, depois de ser devorado ao longo de um tempo que não sabemos exatamente qual foi, correu para fora do rio na direção da terra firme. Sem a presença do hiato verbal, é importante ressaltar que o grau de inferenciação exigido do leitor possivelmente seria muito maior do que o que realmente se apresenta. Sem a informação facilitada pela onomatopeia, o leitor precisaria de um raciocínio muito maior para conseguir compreender que o homem havia sido devorado.

Figura 64: Trecho a ser analisado de *Venom: Rex*, de Donny Cate



Fonte: CATES, 2018, d.n.p

A página (Figura 64), um trecho do primeiro volume da série *Venom*, por Donny Cates, mostra o protagonista Eddie Brock, repórter fotográfico do jornal *Clarim Diário* que serviu como receptáculo a um simbiote alienígena que o transforma no anti-herói Venom, com a câmera na mão. Agachado no topo de um prédio, ele se prepara para capturar os melhores momentos de um crime que acontece nas ruas logo abaixo dele, o que se infere pela presença massiva de policiais logo na primeira cena. Neste quadro, aliás, a imagem que vemos parece estar no monitor de uma câmera. Isso fica claro na cena seguinte, que efetivamente apresenta Brock.

No primeiro trecho, temos a cena enquadrada pelo que parece ser a câmera de Brock. Ele observa, à distância, enquanto a polícia tenta combater vilões que tomam as mais diversas fórmulas. O quadro, deslocado de seu local tradicional, é apresentado em uma posição levemente diagonal, como se fosse uma foto deixada sobre a mesa. Temos, então, um espaço

vazio de página que representa um grande hiato, preenchido apenas pela onomatopeia “SNAP”, forma abreviada da palavra de língua inglesa “snapshot”, que significa o mesmo que fotografia instantânea. Considerando que *Venom* e todos os outros quadrinhos da Marvel são produzidos originalmente em língua inglesa, pode-se inferir que, entre uma cena e outra, Brock apertou o botão da máquina e tirou uma foto da cena dos policiais lidando com os bandidos. A mudança de ângulo entre uma cena e outra também configura um hiato de perspectiva, que vem associado ao hiato verbal.

Em sua obra sobre a visualização dos sons nos quadrinhos, Fresnault-Deruelle (1977) faz uma diferenciação entre onomatopeias verdadeiras, como “plaf”, e palavras expressivas, como seria o caso do “SNAP” da página analisada. De acordo com ele, apesar de as primeiras terem características imitativas muito puras, são menos sofisticadas do que as outras. A língua inglesa seria responsável por grande parte dessas onomatopeias lexicalizadas, o que acabou levando, principalmente por características mercadológicas, a uma anglicização das onomatopeias em geral. Por isso, é comum ver sons como “SNAP”, “Roar”, “Scratch” e outros povoarem diversos quadrinhos, inclusive os traduzidos para outra línguas.

Voltando à análise da página, podemos concluir que, neste caso, o hiato verbal ajuda o leitor a fazer uma associação que não seria possível apenas em um hiato de progressão. Apesar de conseguirmos inferir sem o “SNAP” que ocorreu uma quebra temporal entre o primeiro e o segundo quadros, já que Brock ocupa o mesmo lugar no espaço, talvez não soubéssemos que o protagonista tirou uma foto da cena se a onomatopeia não estivesse ali. Afinal, o tempo poderia ter se passado sem que ele tivesse apertado o botão, aguardando ainda o melhor momento para o clique.







Essa é a última ocorrência do elemento. No momento em que o garoto salta sobre o carro, a sirene deixa de ser uma informação importante o suficiente para ocupar o espaço entre os hiatos: sabemos que há um carro dos bombeiros ali porque estamos vendo, e não mais ouvindo. Assim, quando se faz desnecessário para o prosseguimento do enredo, o hiato verbal é eliminado pelo autor.

Figura 66: tira da cartunista Laerte



Fonte: LAERTE, 2004, p. E13

Diferentes de todos os exemplos apresentados até então nesta categoria, os hiatos verbais desta tira da cartunista brasileira Laerte não trazem informações que dizem respeito especificamente ao enredo que é apresentado nos quadros. Ao contrário das onomatopeias analisadas até agora, os hiatos verbais da Figura 66 trazem uma curiosidade a respeito do método de produção das tiras do personagem Leão<sup>24</sup> e criam uma espécie de canal de comunicação entre autora e leitor.

Nos hiatos que ocorrem entre os quadros 2 e 3 e 3 e 4, Laerte afirma que “As histórias do Leão são quase totalmente em preto e branco”. A informação, como já afirmado, não agrega em nada no que diz respeito estritamente ao enredo daquela tira em específico, que mostra o Leão se vingando de um caçador que tenta capturá-lo. As duas pequenas legendas compartilham, no entanto, o método de produção da autora e como foi a concepção do personagem.

Analizada por Ramos (2016, p. 147), a tira, segundo o autor, dá uma nova função ao hiato: “O espaço do hiato adquire um duplo papel: separa as vinhetas e serve como legenda”. Ressalta, no entanto, que exemplos como esse são raros.

#### 4.2.2 Hiato icônico

De maneira muito semelhante ao que ocorre com signos verbais — caso das legendas e onomatopeias apresentadas anteriormente —, o hiato pode agregar signos icônicos, que servem como acessórios no processo de inferenciação e interpretação de uma narrativa

<sup>24</sup> Primeiro personagem criado por Laerte quando começou sua carreira como quadrinista, na década de 1970. O Leão era protagonista de tiras reflexivas e geralmente repletas de violência.

quadrinística. Também neste ponto similar ao hiato verbal, o icônico pode agregar informações visuais que auxiliam no processo inferencial, na medida em que ajudam o leitor a identificar uma quebra narrativa de tempo ou espaço que não seria facilmente inferível, ou pode apresentar signos que, apesar de integrarem a narrativa, não adicionam muito no que diz respeito ao processo de interpretação e inferenciação.

Elemento fortemente estético, o hiato icônico é responsável por páginas de grande apelo visual e é uma estratégia utilizada, ao menos nos exemplos encontrados, em quase todos os hiatos de uma página ou uma dupla.

Antes de apresentarmos os exemplos, cabe uma breve explicação sobre a denominação utilizada para essa categoria de hiato. A terminologia se ancora nos estudos do Grupo Mμ<sup>25</sup>, que definiu, na segunda metade da década de 1970 em seu *Tratado do signo visual*, a distinção entre os signos icônicos e plásticos dentro da teoria Retórica. De acordo com Joly (2007 [1994]), enquanto o signo icônico é a imagem no sentido teórico do termo, a representação, o signo plástico são as cores, formas, composições e texturas. Frequentemente subordinada ao signo icônico, o signo plástico foi considerado um elemento independente pelos teóricos do Grupo Mμ, e não apenas um conjunto de características expressivas de um ícone. De acordo com os teóricos, “os dois tipos de significante [icônico e plástico] podem ter a mesma matéria, mas suas substâncias são diferentes, já que suas formas são distintas” (GRUPO Mμ, 1992 *apud* ROQUE, 2015, p. 92).

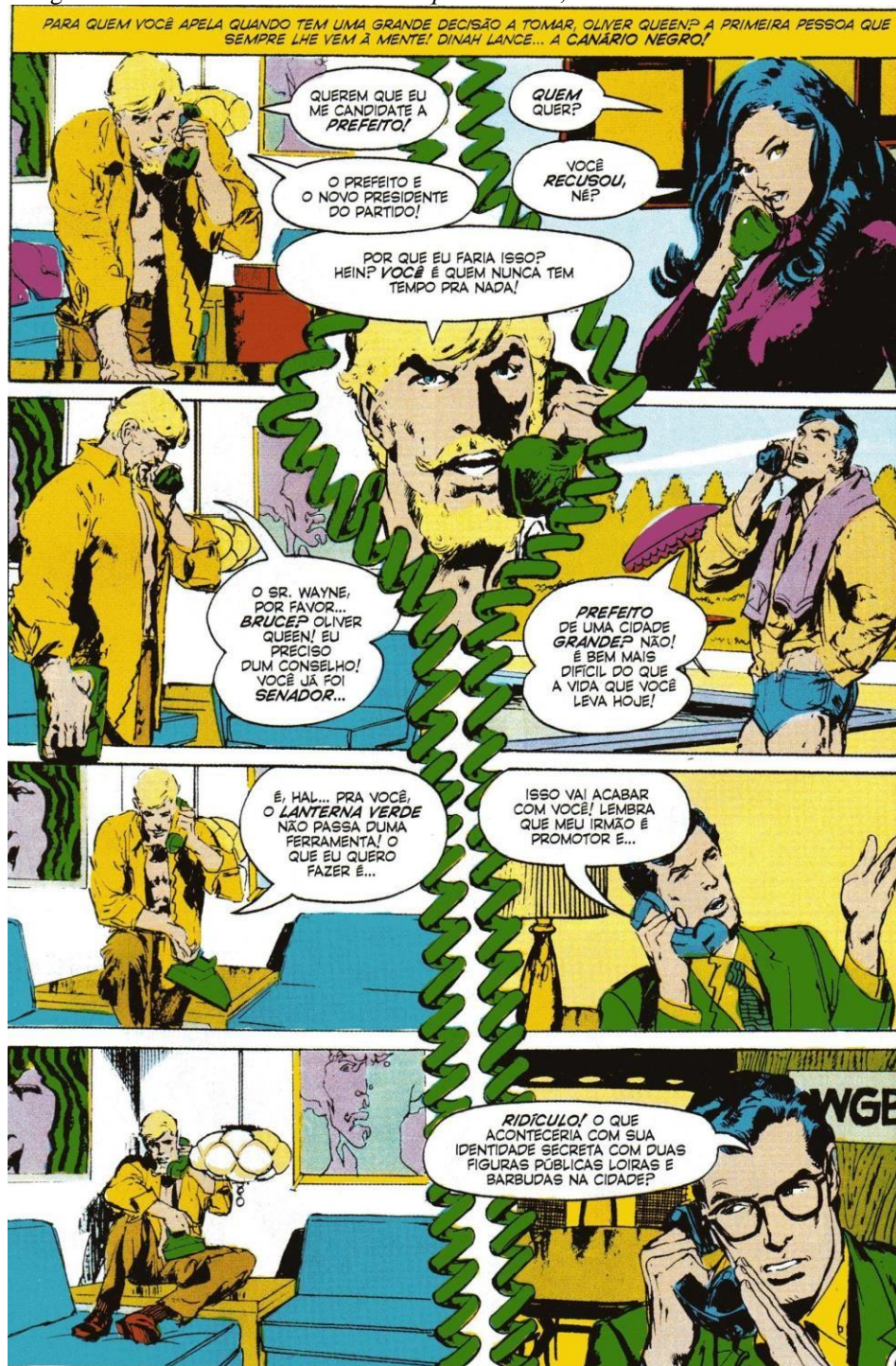
Dito isso, reafirmamos que, seguindo os passos de Ramos (2016) e Groensteen (2015), adotaremos o termo icônico como foi definido pelo Grupo Mμ na tradição Retórica e o transportaremos para o estudo dos quadrinhos, linguagem que agrega signos visuais (compostos, por sua vez, por signos icônicos e plásticos) e linguísticos para criar uma narrativa multimodal composta por palavra e imagem.

Vamos, então, aos exemplos:

---

<sup>25</sup> Grupo interdisciplinar de linguistas criado nos anos 1960 na Universidade de Lieja, na Bélgica, e responsável por importantes estudos nas áreas da retórica, da poética, da semiótica e das comunicações linguística e visual.

Figura 67: cena de *Lanterna Verde / Arqueiro Verde*, de Denis O'Neil e Neal Adams



Fonte: O'NEIL; ADAMS, 2016, p. 6

Originária dos quadrinhos que promoveram um encontro entre os heróis Arqueiro-Verde e Lanterna-Verde nos anos 1970, a cena apresentada pela Figura 67 retrata uma série de conversas telefônicas realizadas entre os personagens. Na legenda que ocupa o topo da página, descobrimos que Oliver Queen tem uma grande decisão a tomar, e que para isso recorre aos conselhos de uma série de amigos. No primeiro quadro, é possível vê-lo com o telefone em mãos, conversando com alguém que ainda não é possível identificar. Descobre-se quem está do outro lado da linha no segundo quadro: a heroína Canário Negro. De maneira

semelhante, os quadros seguintes apresentam uma série de outros heróis, a quem Oliver consulta a respeito da proposta de se candidatar à prefeitura de Nova York. São, na ordem: Batman (Bruce Wayne), Lanterna Verde (Hal Jordan) e Super-Homem (Clark Kent).

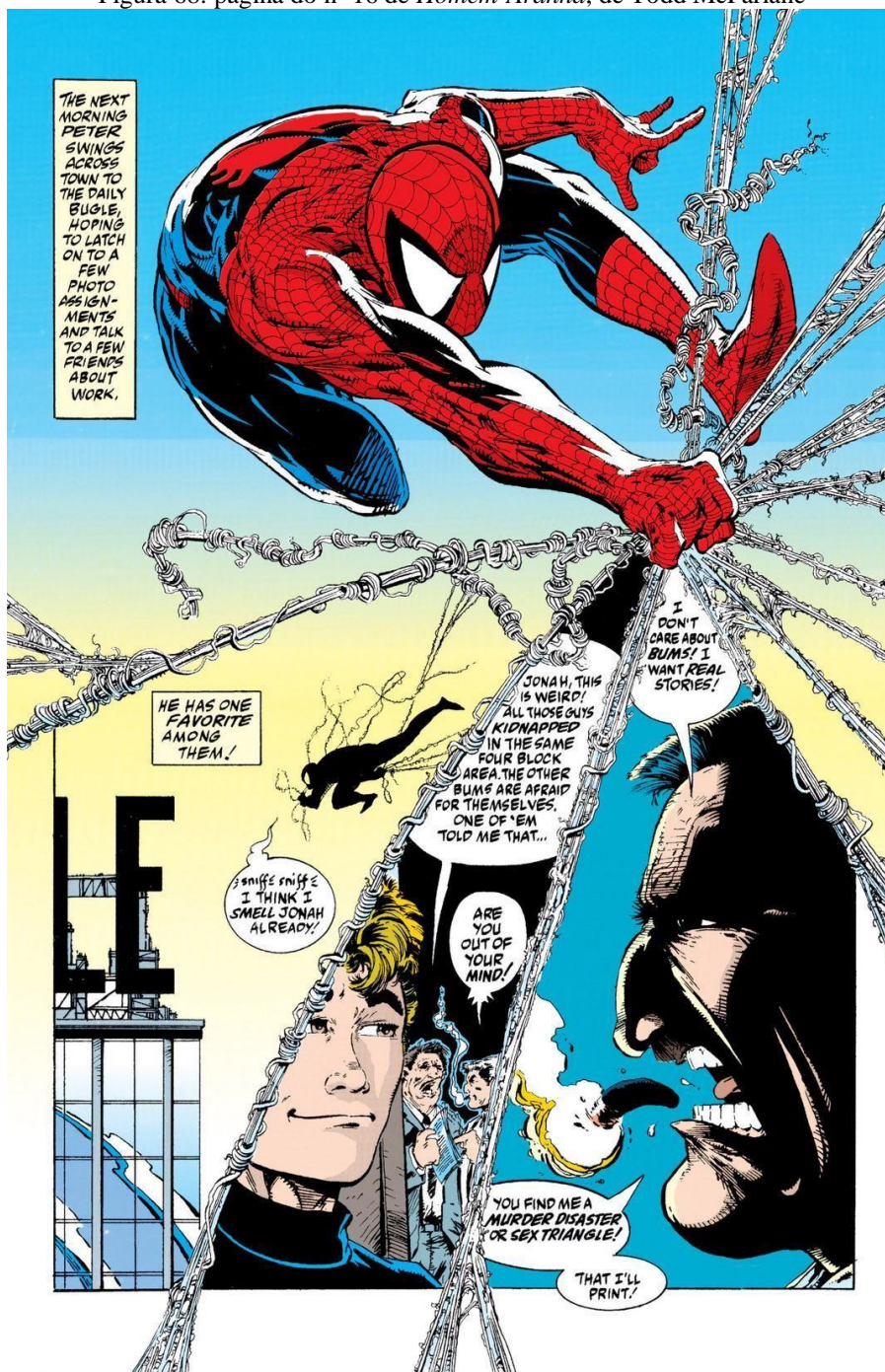
Tão importante quanto observar as imagens que compõem os quadros, no entanto, é analisar os hiatos desta página. Dividida em sequências de dois quadros, ela apresenta como divisória, dentro dos hiatos, um enorme fio de telefone, que corre através dos espaços entre os quadros para deixar bem claro ao leitor que, ao atravessar a ponte que liga uma cena à outra, está acompanhando uma conversa telefônica entre duas pessoas que ocupam espaços diferentes. A quebra que acompanha esse hiato icônico, no caso, é espaço-temporal: pode-se perceber que, entre uma cena e outra, transcorre o tempo entre o fim da fala de um personagem e o início da fala do outro, que, mesmo pequeno, ainda merece ser apontado. Por fim, fica claro, já que os personagens estão ao telefone, que não ocupam o mesmo espaço físico, e que houve uma quebra espacial entre um quadro e o outro. O hiato que acompanha o icônico, portanto, é o espaço-temporal.

Acessória, portanto, a função do hiato icônico, neste exemplo, é ajudar o leitor no processo de inferenciação, na medida em que deixa claro que o que ocorre ali é uma conversa telefônica entre Oliver e outros heróis. Não se pode desconsiderar, também, o efeito estético proporcionado por esse tipo de hiato: dividido em duas metades pelo fio de telefone, com o rosto de Oliver enquadrado com destaque ao centro, a página tem com certeza muito mais apelo visual.

À semelhança do exemplo de hiato verbal da Figura 67, a cena dos quadrinhos do *Arqueiro Verde e Lanterna Verde* também foi analisada por Ramos (2016). De acordo com o pesquisador, esse é um caso em que um signo icônico pode exercer a função da linha, “acrescentando informações ao mesmo tempo em que separa uma vinheta da outra” (RAMOS, 2016, p. 100). Apesar de não ter se referido ao hiato, e sim ao contorno da vinheta, o autor apresentou uma definição similar à que defendemos ser a apropriada para designar os hiatos icônicos.



Figura 68: página do nº 16 de *Homem-Aranha*, de Todd McFarlane



Fonte: MCFARLANE, Todd, 1991, d.n.p.

Extraída também de uma história em quadrinhos de super-herói, agora do universo Marvel, a página da Figura 68 mostra, com destaque, o Homem-Aranha sobrevoando as ruas da cidade, procurando por trabalho e por alguns amigos com quem pudesse falar sobre o assunto, como nos é revelado a partir da leitura da primeira legenda. Da cena principal, que ocupa quase toda a extensão da página, desmembram-se as posteriores, cujas divisões se tornam aparentes a partir da teia que sai do pulso do herói. Nesse caso, o espaço em branco do hiato foi composto por uma imagem, sendo substituído por um hiato icônico que serve também como demarcação e requadro. Imbuído dessas funções, os hiato icônico tem, além da

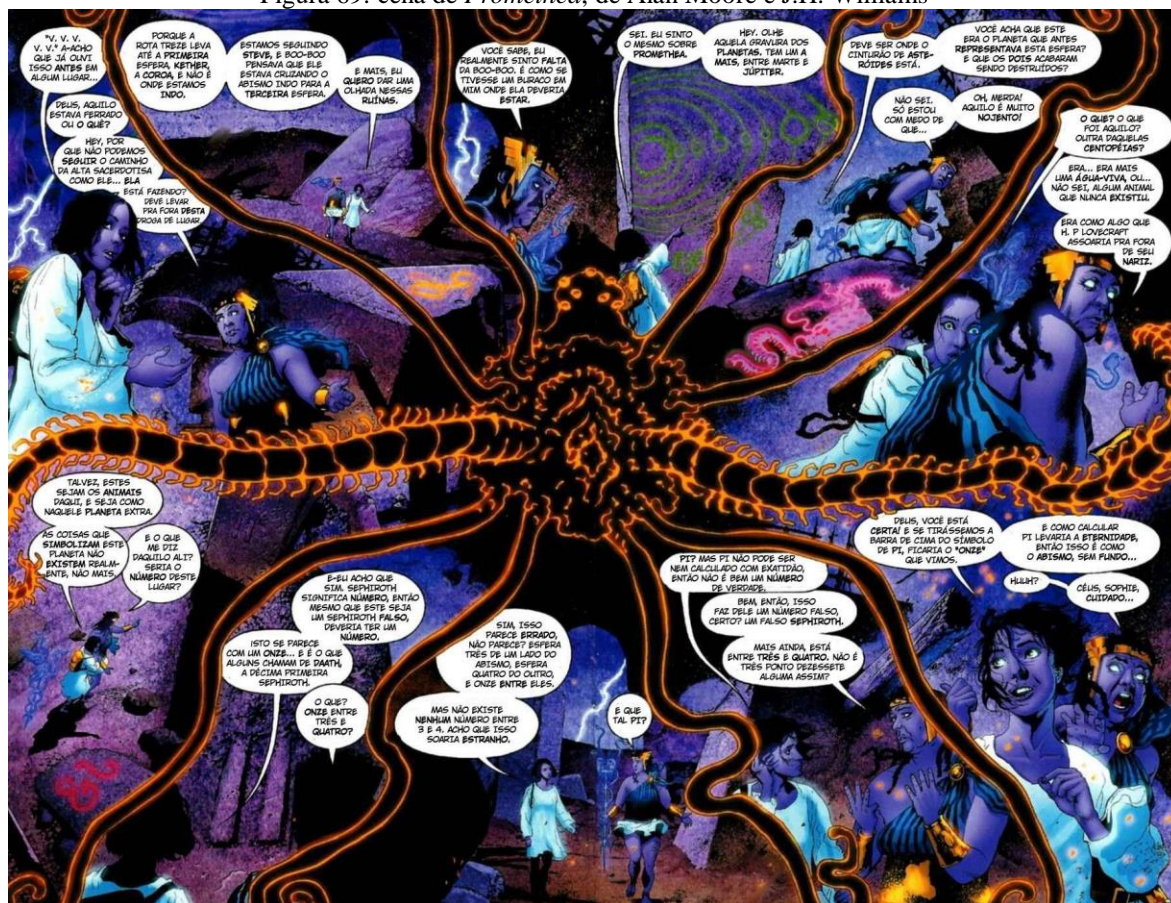
função estrutural e estética, o propósito narrativo de apresentar as memórias de Peter Parker ao leitor, demarcando de maneira clara a distinção entre passado e presente.

Da mesma maneira que no exemplo anterior (Figura 67), o hiato icônico vem associado a outros para garantir a progressão narrativa. A primeira transição, apresentada entre a imagem principal e o primeiro requadro formado pelas teias, soma o hiato temporal ao de perspectiva para apresentar um plano um pouco mais aberto do ambiente pelo qual o herói se desloca. A quebra temporal é definida pelo balão de fala, que, por não estar presente na primeira cena, indica que o momento reflexivo do herói Peter Parker se transformou em diálogo depois de uma curta passagem de tempo.

Entre o segundo e o terceiro quadros, junta-se ao hiato icônico uma quebra espaço-temporal. Pode-se inferir isso ao perceber que a cena mostra Peter Parker sem o uniforme de herói, possivelmente no trabalho, ouvindo os colegas discutirem algo. A partir do contexto, infere-se que a transição faz uma regressão temporal, na medida em que parece nos mostrar memórias de Peter em algum momento que não conseguimos precisar com clareza.

Apesar de também mostrar uma lembrança de Peter, o quarto quadro não situa se o acontecimento que mostra tem relação com o do quadro anterior. Entre eles, o que se pode inferir é que algum tempo — não se sabe quanto — se passou e que o espaço também mudou — talvez a cena ainda ocorra dentro da redação do jornal em que Peter trabalha, mas em um espaço diferente do anterior. A falta de detalhes ao fundo nos impede de perceber isso com clareza.



Figura 69: cena de *Promethea*, de Alan Moore e J.H. Williams

Fonte: MOORE; GRAY; WILLIAMS, 2005, d.n.p.

Conhecido por suas diagramações inovadoras e boas soluções gráficas, a série *Promethea*, de Alan Moore, Mick Gray e J.H. Williams, já teve inclusive uma de suas páginas (Figura 47) destrinchadas nesta dissertação. O trecho da obra que nos propusemos a analisar retrata um trecho da viagem de *Promethea* pelas esferas da Cabala até a chegada à Árvore da Vida. Já muito próxima de seu destino, ela precisa cruzar a 13ª esfera, Daath, que, apesar de representar o conhecimento, é também um portal para as partes mais sombrias do interior do ser humano, a conexão entre as árvores da Vida e da Morte.

Caminhando pela esfera, as personagens encontram um monstro, que descrevem como “uma água-viva ou... Eu não sei. Algum animal que nunca existiu” (MOORE; GRAY; WILLIAMS, 2005, d.n.p.). A presença do ser representa toda a aura sombria que vemos ao longo das páginas. Seus grandes tentáculos substituem, neste trecho, os hiatos que separam as cenas que retratam as aventuras das duas garotas. Surgindo do centro de uma página dupla, vindo de uma espécie de buraco-negro, o ser estende seus tentáculos e cria uma série de hiatos icônicos na página.

A função do hiato icônico, neste caso, é a de complementar a aura sombria da página, ao mesmo tempo em que deixa claro ao leitor a onipresença do monstro, que parece observar as personagens por onde quer que se esgueirem dentro da esfera.



O hiato icônico, neste caso, acompanha uma série de quebras espaço-temporais simples, que acompanham o deslocar das personagens pela esfera e garantem a progressão narrativa.

Figura 70: Cena de *Labirinto*, de Thiago Souto



Fonte: SOUTO, 2017, d.n.p.

Ambientado em um universo de sonho, a obra *Labirinto* (2017), do brasileiro Thiago Souto, narra a história de dois amigos: Nico, um garoto humano, e Góreck, uma criatura fantástica, que se envolvem em aventuras diversas. Quando o menino some e Góreck se vê sozinho, decide partir em uma jornada pelo planeta em que vive, onde acaba por fazer uma série de descobertas pessoais. Na cena que escolhemos analisar, que ilustra as últimas páginas da obra (Figura 70), Góreck encontra um ser que carrega um pedaço da memória do garoto, a esse ponto já desaparecido há muito tempo. Os fragmentos, colados como se fossem cacos de vidro, remontam a um acidente sofrido por Nico, uma espécie de parada cardíaca. As lembranças são retratadas de forma desordenada, e hiatos icônicos encaixam os quadros como se representassem esses cacos colados. Mais do que uma solução estética, esses hiatos agregam informação ao processo inferencial na medida em que deixam claro ao leitor que aqueles são os fragmentos de memória de Nico que estão sendo assistidos por seu amigo Góreck.

Para garantir a progressão da narrativa, os hiatos icônicos são acompanhados, a exemplo da Figura 70, por uma série de quebras espaço-temporais. Apesar de não ser possível estimar quanto tempo se passa exatamente entre um quadro e outro, especialmente na segunda página da dupla, em que Nico é internado em estado grave no hospital, pode-se inferir que houve quebras significativas eixos temporais e espaciais.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da análise conduzida ao longo desta pesquisa, pudemos comprovar o que já havia sido abordado por outros estudos da área — que o leitor realmente realiza um processo inferencial no espaço entre os quadros de um quadrinho que é responsável, em grande parte, pela noção de sequencialidade de uma obra — e avançar um pouco mais dentro da proposta levantada como o objetivo central da dissertação, que era determinar se seria possível categorizar os diferentes tipos de hiatos nos quadrinhos. Levando em consideração todas as observações feitas e as análises conduzidas, pode-se dizer que sim, é possível estabelecer uma sistematização que abarque os principais tipos de relação inferencial possíveis nesses espaços que, em um primeiro momento, parecem invisíveis ao leitor.

Mesmo que ainda incipiente, a sistematização já havia sido prevista por alguns autores que apresentamos ao longo da dissertação, como Fresnault-Deruelle (1972) e Cirne (1970). Baseadas nos eixos tempo e espaço, que também guiaram nossa pesquisa, as categorias apontadas pelos dois estudiosos são essenciais para a progressão narrativa das histórias em quadrinhos. A elas adicionamos em um grande grupo — chamado justamente de hiatos essenciais — outros tipos de relações inferenciais encontradas ao longo da condução da pesquisa, como o hiato-zero, o hiato de perspectiva e o meta-hiato.

Também procuramos trazer outra novidade à pesquisa acadêmica da área ao apresentar um outro grupo de hiatos: os acessórios. Esses, apesar de também serem importantes para a compreensão da narrativa, não são, como o próprio nome denota, essenciais. Suas peculiaridades e sua importância narrativa, no entanto, justificam a criação das novas categorias, que podem abrir a visão de pesquisadores para outros aspectos da questão inferencial. Foram encontrados, nesta pesquisa, hiatos verbais e icônicos.

Ao longo do caminho trilhado por este estudo, um desafio se destacou entre os demais: a necessidade de analisar as relações inferenciais estabelecidas nas narrativas com base tanto no conteúdo verbal quanto no visual. O que se verificou, ao fim do processo, é a impossibilidade de desvencilhar palavra e imagem: intrincadas, as duas são as responsáveis por gerar os significados que devem ser desvendados ao longo da leitura de uma obra em quadrinhos.

Dito no que se avançou, resta-nos dizer no que ainda se pode avançar, que com certeza não é pouco. O universo dos quadrinhos é rico e tem uma diversidade de possibilidades narrativas que beira o inimaginável. A partir disto, não é difícil supor que muitas outras categorias, tanto no que se refere aos hiatos essenciais quanto aos acessórios, ainda devam ser exploradas, analisadas, dissecadas e explicadas com uma riqueza de detalhes tão grande

quanto ou ainda maior do que a que procuramos oferecer neste estudo.

É claro que se deve considerar, também, que as categorias defendidas por nós nestas páginas possam ser reavaliadas no futuro por outros pesquisadores ou até por nós mesmos, que esperamos conseguir avançar no tema em um momento não tão distante. Apesar de termos buscado embasar o máximo possível a sistematização defendida, ela estará sempre sujeita a críticas e considerações. Isso é necessário para que os estudos na área avancem, e a expectativa é que isso ocorra, já que as HQs vêm ocupando e consolidando seu devido espaço na academia brasileira ao longo das últimas duas décadas.

## HISTÓRIAS EM QUADRINHOS CITADAS

ADAMS, Neal; O'NEIL, Denis. *Lanterna Verde & Arqueiro Verde*, nº 1. São Paulo: Panini, 2016. (Coleção Lendas do Universo DC).

AYDIN, Andrew; LEWIS, John; POWELL, Nate. *A Marcha - Livro 1: John Lewis e Martin Luther King em uma história de luta pela liberdade*. São Paulo: Nemo, 2018.

BÁ, Gabriel. MOON, Fábio. *Daytripper*. São Paulo: Panini Comics, 2013.

BECHDEL, Alison. *Fun Home: uma tragicomédia em família*. São Paulo: Todavia, 2018.

BENDIS; Brian Michael; PICHELLI, Sara. *Spider-Man: Miles Morales*, nº 1. Nova York (EUA): Marvel Comics, 2016.

BYRNE, John. *Mulher-Hulk*. São Paulo: Salvat, 2018. (Coleção Os Heróis Mais Poderosos da Marvel; vol. 80).

CATES, Donny; STEGMAN, Ryan. *Venom: Rex*, nº 1. Nova York: Marvel Comics, 2018.

COSTA, Magno. *A vida de Jonas*. Campinas (SP): Zarabatana Books, 2017.

DART, Rebecca. *Rabbit Head*. Cupertino (EUA): Alternative Comics, 2004.

DAVIS, Jim. *Garfield*. Disponível em: <https://garfield.com/comic/1982/02/21>. Acesso em 24 jul. 2019.

DELISLE, Guy. *Fugir: Relato de um Refém*. Campinas (SP): Zarabatana Books, 2018.

\_\_\_\_\_. *Crônicas de Jerusalém*. Campinas (SP): Zarabatana Books, 2012.

D'SALETE, Marcelo. *Angola Janga: Uma história de Palmares*. São Paulo: Veneta, 2017.

GLEASON, Patrick; JIMENEZ, Jorge; TOMASI, Peter J. *Super-Man*, nº 37. Burbank (EUA): DC Comics, 2018.

GRANT, Pat. *Blue. Marietta* (EUA): Top Shelf Productions, 2012.

HASTINGS, Christopher; BACHALO, Chris. *Gwenpool, The Unbelievable*, nº 1. Nova York (EUA): Marvel Comics, 2016.

JAIMES, Olivia. *Nancy*. Disponível em: <https://www.gocomics.com/nancy/2019/01/20>. Acesso em 24 jul. 2019.

JOUSSELIN, Pascal. *Imbattable 01: Justice et légumes frais*. Marcinelle (BE): Dupuis, 2017.

LAERTE. *Piratas do Tietê*. Ilustrada, Folha de S.Paulo, 18 de setembro de 2004.



LOURENÇO, Alexandre S. *Boxe*. Curitiba: La Gougoutte, 2017.

MAZZUCHELLI, David. *Asterios Polyp*. São Paulo: Quadrinhos na Cia., 2014.

MCCAY, Winsor. *Little Nemo in Slumberland*. Nova York (EUA): New York Herald, 1905.

MCDONNELL, Patrick. *Mutts*. Disponível em: <https://mutts.com/product/strip-111618/>. Acesso em 24 jul. 2019.

\_\_\_\_\_. *Mutts*. Disponível em: <https://mutts.com/product/strip-010218/>. Acesso em 24 jul. 2019.

MCFARLANE, Todd. *Spider-Man*, nº 16. Nova York (EUA): Marvel Comics, 1991.

MCNAUGHT, Jon. *Birchfield Close*. Londres (ING): Nobrow Press, 2012.

MILLER, Frank. *Demolidor*, nº 3. São Paulo: Panini, 2016.

MOORE, Alan; WILLIAMS, J.H. *Promethea*, vol. 4. La Jolla (EUA): WildStorm, 2005.

ORLANDELI. *O Sinal*. Nova Iguaçu (RJ): Marsupial, 2017.

SOUSA, Maurício de. *Almanaque do Chico Bento*. São Paulo: Panini, 2010.

\_\_\_\_\_. *Turma da Mônica*. Disponível em: <https://bit.ly/2JQjAx1>. Acesso em 24 jul. 2019.

\_\_\_\_\_. *Cebolinha*. São Paulo: Globo, 2006. (Coleção as Melhores Tiras).

SOUTO, Thiago. *Por muito tempo tentei me convencer que te amava*. São Paulo: Balão Editorial, 2018.

\_\_\_\_\_. *Labirinto*. São Paulo: Mino, 2016.

TAMAKI, Jillian; TAMAKI, Mariko. *This one summer*. Nova York (EUA): First Second Books, 2014.

TOMASI, Peter J.; GUARA, Ig. *Batman Arkham Knight*, nº 39. Burbank (EUA): DC Comics, 2016.

WARE, Chris. *Building Stories*. Nova York (EUA): Pantheon Graphic Library, 2012.

## REFERÊNCIAS

- AKITT, Tara. *Get Your Mind Outta the Gutter: Actor-Network Theory and Panel Layout in Comics* (99 f.). Dissertação (Mestrado). Ontario College of Art and Design University, 2014. Disponível em: [openresearch.ocadu.ca/id/eprint/364/1/Akitt\\_Tara\\_2014\\_MA\\_CADN\\_THESIS.pdf](https://openresearch.ocadu.ca/id/eprint/364/1/Akitt_Tara_2014_MA_CADN_THESIS.pdf). Acesso em: 20 jul. 2019.
- AMARAL, Thiago. *Explorações em onomatopeias e quadrinhos* (244 f.). Dissertação (Mestrado em Letras). Universidade Federal de São Paulo, 2017. Disponível em: [repositorio.unifesp.br/handle/11600/50774](https://repositorio.unifesp.br/handle/11600/50774). Acesso em 20 jul. 2019.
- ARAÚJO, Claudio Victor Costa de. Além da imagem: cognição inserida à arte sequencial. In: REBLIN, Iuri Andréas; NOGUEIRA, Natania Aparecida da Silva. *Arte sequencial e suas sarjetas metodológicas*. Leopoldina, MG: Aspas, 2018. p. 149-162.
- CAGNIN, Antonio Luiz. *Os quadrinhos: um estudo abrangente da arte sequencial: linguagem e semiótica*. São Paulo: Criativo, 2014.
- CAVALCANTE, Mônica Magalhães. *Os sentidos do texto*. São Paulo: Contexto, 2012.
- CIRNE, Moacy. *A explosão criativa dos quadrinhos*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1970.
- \_\_\_\_\_. *Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1975.
- DELL'ISOLA, Regina Lúcia Peret. *Leitura: inferências e contexto sociocultural*. Belo Horizonte: Formato Editorial, 2001.
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. 7 ed. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- ECO, Umberto. *Lector in fabula*. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. 2. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.
- GREGORY, Chase. In the Gutter: Comix theory. In: ROUND, Julia; MURRAY, Chris (org.). *Studies in Comics*, vol. 3, n. 1. Dundee: Intellect, p. 107-128.
- GROENSTEEN, Thierry. *O sistema dos quadrinhos*. Trad. Érico Assis e Francisca Ysabelle Manríquez Reyes Silveira. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial, 2015.
- FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. *La bande dessinée*. Paris: Hachette, 1972.
- JOLY, Martine. *Introdução à análise da imagem*. Trad. José Eduardo Rodil. Lisboa: Edições 70, 2007.

KLEIMAN, Ângela. *Texto e leitor: aspectos cognitivos da leitura*. 2. ed. Campinas, SP: Pontes, 1995.

KOCH, Ingedore Villaça. *Introdução à Linguística Textual: trajetória e grandes temas*. São Paulo: Contexto, 2015.

KOCH, Ingedore Villaça; ELIAS, Vanda Maria. *Ler e compreender: os sentidos do texto*. São Paulo: Contexto, 2006.

KOCH, Ingedore Villaça. *O texto e a construção dos sentidos*. São Paulo: Contexto, 1997.

KRESS, Gunther; van LEEUWEN, Theo. *Reading images: the grammar of visual design*. 2. ed. Londres, Nova York: Routledge, 2006.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Atividades de referenciação, inferenciação e categorização na produção de sentido. In: *Cognição, linguagem e práticas interacionais*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2007, p. 82-103.

\_\_\_\_\_. *Produção textual, análise de gêneros e compreensão*. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

\_\_\_\_\_. Compreensão textual como trabalho criativo. In: Universidade Estadual de São Paulo. Prograd. *Caderno de formação: formação de professores didática geral*. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2011, p. 89-103, v. 11. Disponível em: <https://bit.ly/31h2eyK>. Acesso em 24 jul. 2019.

\_\_\_\_\_. Anáfora indireta: o Barco Textual e suas Âncoras. In: *Revista Letras*. Curitiba: Editora da UFPR, 2001, p. 217-258, n. 56. Disponível em: <https://bit.ly/36b9fo2>. Acesso em 30 dez. 2019.

MÖLLER, Frank. *Visual peace: images, spectatorship and the politics of violence*. Hampshire: Palgrave MacMillan, 2013.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. Trad. Helcio Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: M.Books, 2005.

LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena. Tem alguém aí? Ou: existe uma quarta parede nos quadrinhos? In: *Anais das 4<sup>as</sup> Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos*. São Paulo, 2017. Disponível em: <https://bit.ly/2B8mpnX>. Acesso em: 20 jul. 2019.

POERSCH, José Marcelino. Uma questão terminológica: consciência, metalinguagem e metacognição. In: CLEMENTE, Elvo. *Letras de hoje*. Porto Alegre: EdUPUCRS, 1989, p. 7-12.

POSTEMA, Barbara. *Estrutura narrativa nos quadrinhos: construindo sentido a partir de fragmentos*. Trad. Gisele Rosa. São Paulo: Peirópolis, 2018.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2016.

\_\_\_\_\_. Tiras cômicas e piadas: duas leituras, um efeito de humor (424 f.). Tese (Doutorado em Letras). Universidade de São Paulo, 2007. Disponível em: [teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8142/tde-04092007-141941/pt-br.php](https://teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8142/tde-04092007-141941/pt-br.php). Acesso em: 20/7/2019.

ROQUE, Georges. Sobre o Tratado do Signo Visual: uma observação e duas questões. *Estudos Semióticos*. Disponível em: <http://revistas.usp.br/esse>. Acesso em: 26 de junho de 2019. Acesso em 20/7/2019.

SANTAELLA, Lúcia; NÖTH, Winfried. *Imagem: Cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras, 1998.

SZECZEPANIAK, Angela. Brick by brick: Chris Ware's architecture of the page, In: GOGGIN, Joyce; HASSLER-FOREST, Dan (org.). *The Rise and Reason of Comics and Graphic Literature: Critical Essays on the Form*. Jefferson: McFarland, 2010.

TORNES, Stig. *The Significance of the gutter in the graphic narrative* (109 f.). Dissertação (Mestrado em Letras). Universidade de Oslo: Oslo, 2013. Disponível em: [www.duo.uio.no/bitstream/handle/10852/37042/TornesxMasterxpdf.pdf?sequence=1](http://www.duo.uio.no/bitstream/handle/10852/37042/TornesxMasterxpdf.pdf?sequence=1). Acesso em 14/3/2019.

VARGAS, Alexandre Linck. *A invenção dos quadrinhos: teoria e crítica da sarjeta*. Tese (Doutorado em Letras). Universidade Federal de Santa Catarina, 2015. Disponível em: [repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/135497](http://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/135497). Acesso em 20/7/2019.

VERGUEIRO, Waldomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. In: RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro (Orgs.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2004. p. 31-64.

## ANEXO 1

## PÁGINAS DE HQS UTILIZADAS NOS EXEMPLOS

## 1.1 Hiato temporal

Cena de *Fugir - Relato de um refém*, de Guy Delisle



Fonte: DELISLE, 2018, d.n.p.



Cena de *Demolidor* nº 181, de Frank Miller

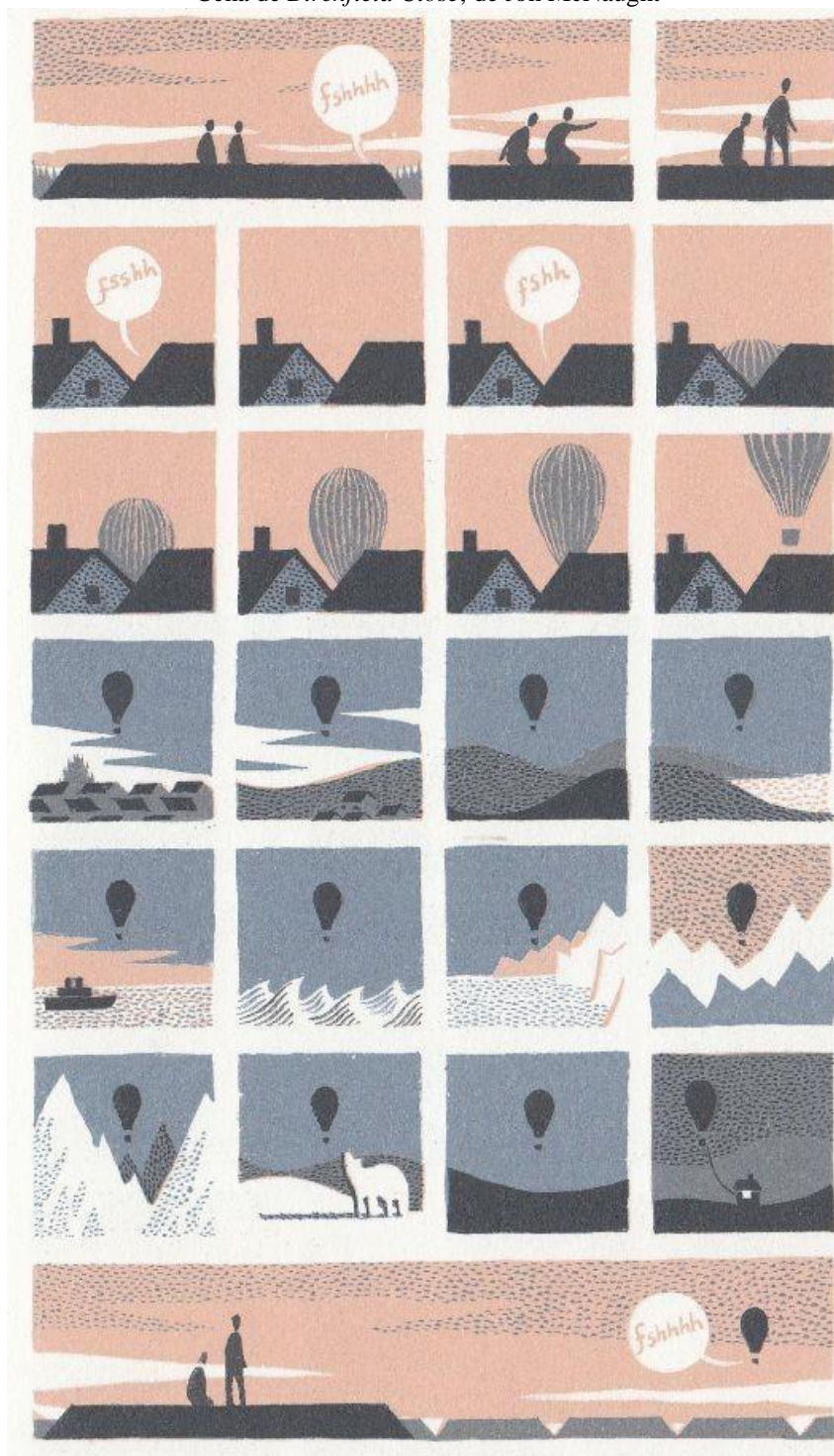


Fonte: MILLER, 2016, d.n.p.



## 1.2 Hiato espaço-temporal

Cena de *Birchfield Close*, de Jon McNaught

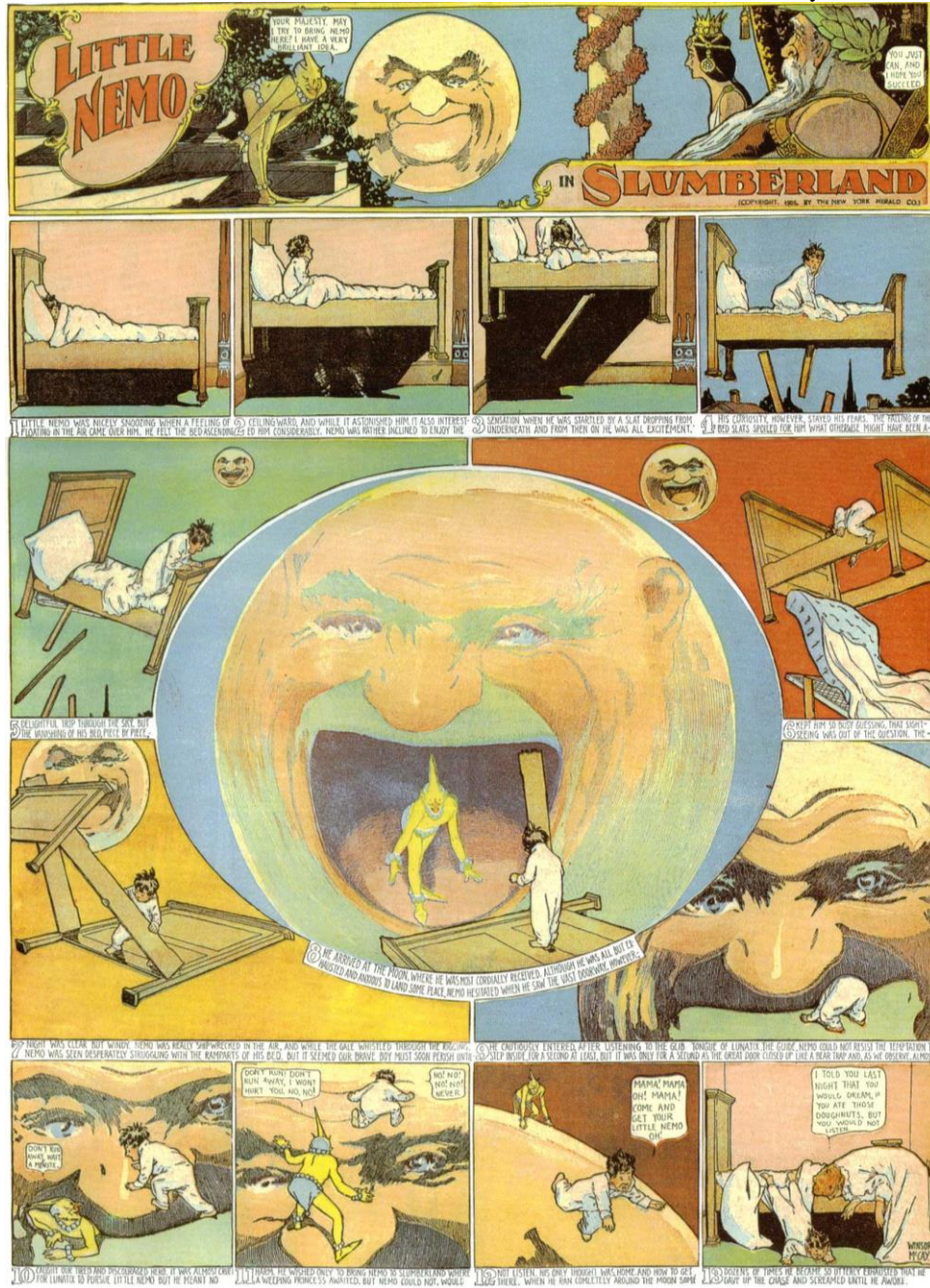


Fonte: MCNAUGHT, 2010, d.n.p.





### História de *Little Nemo in Slumberland*, de Winsor McCay



MCCAY, 1905, d.n.p.



### 1.3 Hiato de perspectiva

Cena de *Daytripper*, de Fábio Moon e Gabriel Bá



102

Fonte: BÁ; MOON, 2010



Cena de *Building Stories*, de Chris Ware



Fonte: WARE, 2012, d.n.p.

## 1.4 Hiato Zero

Cena de *A Marcha*, de Andrew Aydin e John Lewis

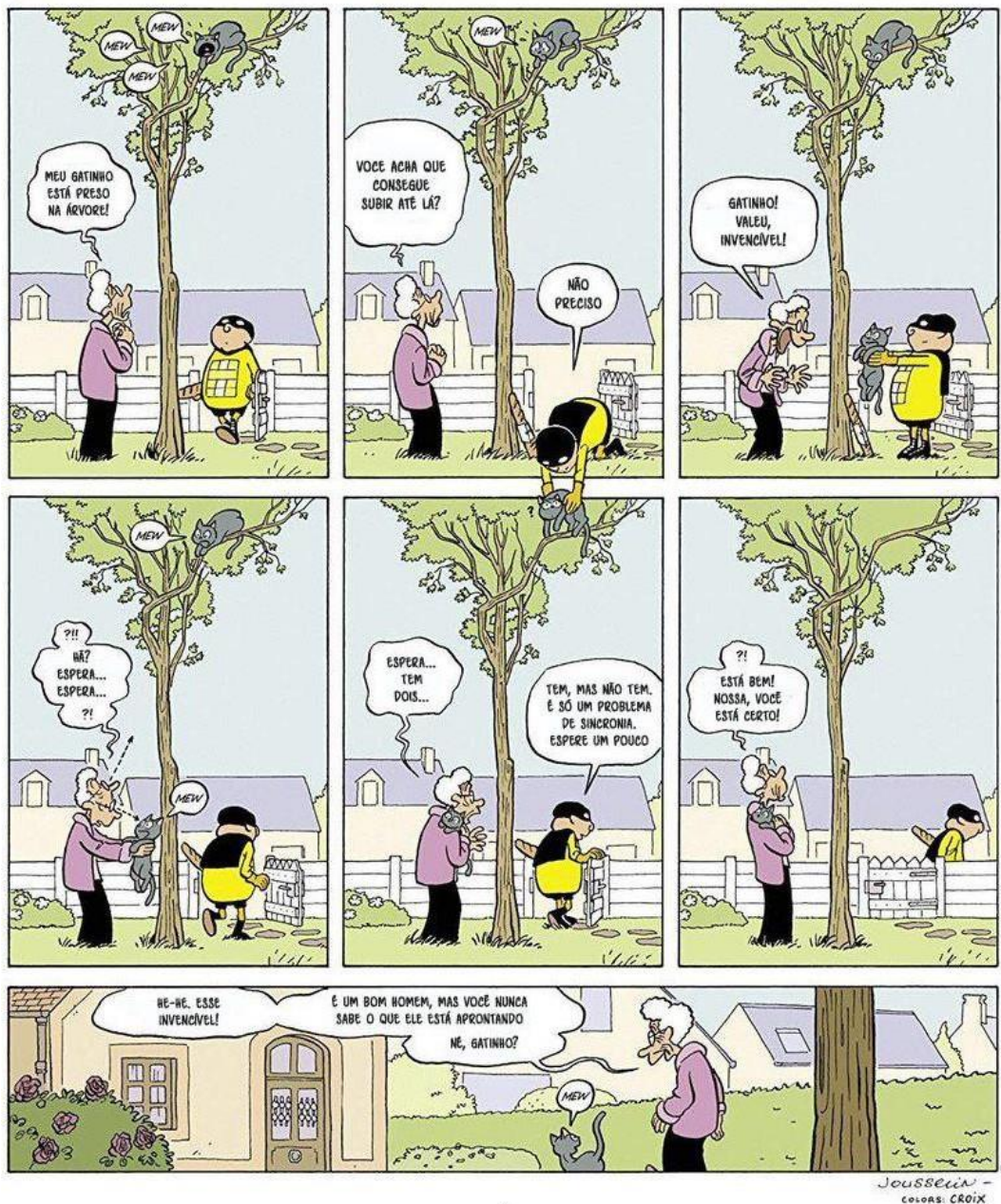




Cena do nº 191 de *Demolidor*, de Frank Miller

## 1.4 Meta-hiato

Tira da série francesa *Imbattable*, de Pascal Jousselin





## 1.5 Hiato verbal

Cena do Almanaque do Chico Bento, de Mauricio de Sousa



60

Fonte: SOUSA, 2010, p. 60



